Mitología e Historia

# MITOLOGÍA NÓRDICA

## Heinrich Niedner

OLIMPO

*Mitología nórdica*

© Edicomunicación, s.a., 1997

Traducción: Gloria Peradejordi
Diseño de cubierta: Quality Design

Edita: Edicomunicación, s. a.
C/. de las Torres, 75.
08042 Barcelona (España)

Impreso en España /Printed in Spain

I.S.B.N: 84-7672-781-X
Depósito Legal: B-28619-97

Impreso en:
HUROPE, S.L.
Recared, 2
Barcelona

# PRIMERA PARTE

## LA CREACION Y LA CONSERVACION DEL MUNDO

*URD*

*Urdar Ordi*
*Kvedr engi madr.*

## CAPITULO I

## LA CREACION

### SECCION I
### LA CONDICION ORIGINAL DEL MUNDO

El estado de las cosas antes de la creación del mundo está expresado de forma negativa. Todo lo que existe estaba en la nada. Esta transición de la nada a la existencia reclama la atención de toda la raza humana. He aquí el motivo por el cual la *vala*, o profetisa delirante, empieza así su misterioso canto, la vieja y sublime Voluspa, el primer canto de la Vieja Edda:

Prestad atención,
Todos vosotros de razas divinas,
¡Mayores y pequeños
Hijos de Heimdal!
Voy a narrar
Las maravillosas hazañas de Valfodr,
Los más antiguos relatos de los hombres,
Los primeros que yo recuerde.

En la aurora del Tiempo
Vivía Ymer;
No había ni arena, ni mar,
Ni olas refrescantes;

La tierra no existía,
Ni el cielo sublime,
Sólo existía el Ginungagap,
Pero no había hierba.

Esto fue el principio: mucho tiempo antes de que la tierra fuese creada, existían dos mundos. Completamente al norte estaba Niflheim (el mundo nebuloso), y completamente al sur estaba Muspelheim (el mundo del fuego). Entre ellos estaba Ginungagap (el abismo abierto). En el centro del Niflheim se encontraba el manatial llamado Hvergelmer, de donde manaban doce canales de agua helada, los ríos Elivagar, entre los cuales Gjol era el más cercano a la puerta de Hel. Muspelheim era tan brillante y tan ardiente, que quemaba y llameaba, y que solamente podían penetrar en él los que allí tenían su morada y su herencia. En medio de esta intensa luz y de este calor ardiente tenía su sede Surt, que guardaba sus fronteras armado de una espada llameante.

## SECCION II
## EL ORIGEN DE LOS GIGANTES (RHIMTHURSAR)

Los primeros seres recibieron la vida de la forma siguiente: cuando los ríos que llamamos Eligavar, y que brotan del manantial Hvergelmer, hubieran fluido lejos de su manantial, el veneno que fluía con ellos se endureció como las escorias que se escapan de una fragua, y se transformó en hielo. Cuando el hielo comenzó a reposar y no corrió más, el vapor que se elevaba del seno del veneno se amasó por encima de él y se congeló en forma de escarcha, y de esta manera se formaron en el abismo abierto varias capas de vapor congelado apiladas unas sobre otras. La parte del Ginungagap que está situada hacia el norte se llenó así de hielos y escarchas espesos y pesados, y por toda esa parte sólo habían brumas y tormentas; pero la parte meridonal del Ginungagap estaba

iluminada por las chispas y pavesas que se escapaban del Muspelheim. De esta forma, mientras que el frío y la oscuridad provenían de Niflheim, la parte del Ginungagap que miraba al Muspelheim estaba caliente y brillante; pero Ginungagap era tan ligero como el aire agitado por el viento; y cuando las bocanadas recalentadas se encontraron con los vapores helados, se fundieron en gotas, y por el poder de aquel que envía el calor[1], esta gotas se animaron y tomaron la forma de un hombre. Su nombre era Ymer, pero los gigantes del frío lo llamaban Aurgelmer. Ymer no era un dios; era malvado (*evil, illr*), al igual que toda su raza. Cuando se durmió, empezó a sudar: de la axila de su brazo izquierdo nacieron un hombre y una mujer, y uno de sus pies engendró con el otro un hijo, del que descienden los gigantes del frío, y por eso Ymer es llamado viejo gigante del frío (*Rhimthurs*). He aquí lo que cuenta la Vieja Edda, en el canto de Vafthrudner:

Del seno de innumerables inviernos
Antes de que la tierra fuese formada
Nació Bergelmer:
Thrudgelmer
Era su padre,
Su abuelo era Aurgelmer

Del seno de Eligavar
Manaban gotas de verano
Que crecieron hasta que se convirtieron en un gigante;
Pero unas chispas se escapaban
Del mundo meridional:
El hielo sustituyó al fuego.

Vimos crecer bajo la axila
De Rhimthurs, se dice,
Juntos una chica y un chico;
El sabio gigante
Pie con pie engendró
Un hijo de seis cabezas.

1 El Dios supremo.

## SECCION III
## EL ORIGEN DE LA VACA AUDIHUMBLA Y EL NACIMIENTO DE LOS DIOSES

¿De qué vivía el gigante Ymer? Esta es la respuesta a esta pertinente pregunta: cuando las escarchas fueron disueltas en forma de gotas, la vaca que tiene por nombre Audhumbla fue creada, cuatro ríos de leche brotaban de sus mamas, y de esta forma alimentaba a Ymer. ¿De qué se alimentaba la vaca? Lamía las piedras de granizo que eran saladas: el primer día que las lamió, salió de ellas al atardecer una cabellera de hombre, el segundo día, una cabeza de hombre, y el tercer día el hombre apareció al completo. Su nombre era Bure. Tenía bella figura, era alto y fuerte. Engendró un hijo llamado Bor. Bor tomó por esposa a una mujer cuyo nombre era Bestla, hija del gigante Bolthorn: tuvieron tres hijos, Odín, Vile y Ve, que dominaban el cielo y la tierra; y Odín, añade la Nueva Edda, es el mayor y más noble de todos los dioses.

Los gigantes del frío fueron, pues, la primera raza o la primera dinastía de dioses. Según la Vieja Edda, esta dinastía comprende tres seres, pues Aurgelmeren en el citado pasaje era el mismo que Ymer.

Odín descendía de los gigantes del frío, tal como también lo prueba un pasaje de la Nueva Edda, en el que Ganglere pregunta donde vivía Odín antes de que el cielo y la tierra fuesen creados. Vivía entonces, respondió Haar, con los gigantes del frío (*Rhimthursar*).

## SECCION IV.
## EL DILUVIO Y EL ORIGEN DEL CIELO Y LA TIERRA

Los hijos de Bor, Odín, Vile y Ve, mataron al gigante Ymer, pero cuando cayó, manó tanta sangre de sus heridas, que toda la raza de gigantes del frío se ahogó, menos uno, que escapó con su familia; los gigantes lo llaman Bergelmer.

Fue a bordo de su nave, acompañado de su mujer, y de ellos proviene una nueva raza de gigantes del frío. La Vieja Edda habla así:

Numerosos inviernos
Antes de que la tierra fuese creada
Nació Bergelmer:
Recordaré a lo largo
Como este astuto gigante
Se salvo en su barco.

Odín, Vile y Ve arrastraron el cuerpo de Ymer hasta el centro del Ginungagap, y formaron la tierra. De la sangre de Ymer extrajeron los mares y las aguas; de su carne, la tierra; de sus huesos las montañas; de sus cabellos, los bosques; con sus dientes y con sus mandíbulas, así como con los restos de su osamenta, hicieron las piedras y los guijarros. Con la sangre que manaba de sus heridas, hicieron el vasto océano, en medio del cual fijaron la tierra, a la que el océano rodeaba como un anillo; audaz será, dice la Nueva Edda, aquel que intente atravesar estas aguas. Entonces tomaron su cráneo e hicieron la bóveda celeste que colocaron encima de la tierra, y colocaron un enano en la esquina de cada uno de los cuatro cuartos. Estos enanos se llaman Este, Oeste, Norte y Sur. En cuanto a las chispas y pavesas rojas que se habían escapado del Muspelheim, las colocaron en el cielo, a la vez por encima y por debajo de Ginungagap, con el fin de iluminar el mundo. La tierra era redonda y rodeada por el profundo océano, cuyas riberas exteriores eran la morada de la raza de los gigantes. Pero en el interior, los hijos de Bor levantaron alrededor de la tierra una muralla contra los gigantes turbulentos, y emplearon para construirla las cejas de Ymer. Dieron a esta muralla el nombre de Midgard[1]. Trás lo que arrojaron y desparramaron en el aire el cerebro de Ymer y formaron las nubes melancólicas. La Vieja Edda se expresa con estos términos en el canto de Vafthrudner:

1 La torre de Babel.

De la carne de Ymer
La tierra fue formada,
Las colinas fueron hechas con sus huesos,
El cielo con el cerebro
De este gigante frío como el hielo,
Y el mar fue formado con su sangre.

Y en el canto de Grimner:

De la carne de Ymer
La tierra fue creada,
De su sangre el mar,
De sus huesos las colinas,
De sus cabellos los árboles y las plantas,
De su cerebro el cielo,
Y con sus cejas
Los nobles poderes
Formaron Midgard para los hijos de los hombres;
Pero de su cerebro
Las pesadas nubes han sido
Todas creadas.

## SECCION V
## LOS CUERPOS CELESTES, EL TIEMPO, EL VIENTO, EL ARCO IRIS

Los cuerpos celestes fueron formados con chispas de Muspelheim. Los dioses no los crearon, sino que se limitaron a colocarlos en el cielo para dar luz al mundo, y les dieron una situación determinada y el movimiento. Por ellos fueron señalados los días, las noches, y las estaciones. La Vieja Edda se expresa así en la Voluspa:

El sol no conocía
Su propia esfera;
Las estrellas no conocían
Su propio lugar;

La luna no conocía
Donde estaba su posición.

No había hierba en ningún sitio,
Hasta que los hijos de Bor
Elevaron la extensión
Con la que el gran
Midgard fue formado.
Desde el sur el sol
Brillaba sobre las murallas;
Entonces la tierra
Produjo verdes hierbas.
La luna marchó delante,
El sol siguió,
Su mano derecha retenía
Los corceles del cielo

Mundilfare era el padre del sol y de la luna. Está relatado en la Nueva Edda que Mindifare tenía dos hijos, un varón y una hembra, tan bellos y agraciados, que llamó al hijo Maane (luna) y a la hija Sol[1], y a esta última la dio en matrimonio a Glener (lo brillante).

Pero los dioses, irritados por la presunción de Mundilfare, se apoderaron de su hijos, los colocaron en el cielo, e hicieron que el Sol condujera los caballos que arrastran el carro del sol. Estos caballos son llamados Aarvak (que siempre vigila) y Alsvinn (el rápido); son nobles y bellos, y los dioses colocaron bajo sus cruceros dos pieles llenas de aire destinadas a refrescarles, o según otro antigua tradición, una sustancia refrigerante de hierro llamada *isarnkol*. Un escudo llamado Svalin (fresco) se halla delante del sol, el dios brillante. Las montañas y el océano arderían si este escudo llegara a caer. Maane fue encargado de guiar la luna en su carrera y de regular su aspecto creciente y decreciente.

Un gigante, llamado Norve, que habitaba en el Jotunheim, tenía una hija llamada Noche (Nott): como todas las de

1 En las lenguas germánicas, Sol es del género femenino y Luna masculino.

su raza, tenían una tez oscura y atezada. En un principio estuvo casada con un hombre llamado Naglfare, del que tuvo un hijo llamado Aud, luego con otro hombre llamado Annar, del que tuvo una hija llamada Tierra (*joerd*). Finalmente se desposó con Delling (*amanecer*), de la raza de los asios, y su hijo fue Día (*dagr*), un hijo claro y bello como su padre. El padre de todas las cosas dio a Noche y a Día dos caballos y dos carros, y los colocó en el cielo con el fin de que pudieran conducirlos sucesivamente uno después del otro alrededor del mundo, cada uno durante veinticuatro horas. Noche cabalga la primera con su corcel Hrimfaxe (crines de escarcha), que cada mañana, al terminar su carrera, riega la tierra con la espuma de su bocado. El corcel conducido por Día se llama Skinfaxe (crines brillantes), y sus crines hacen brillar a todo el cielo y a toda la tierra. La Vieja Edda se expresa así, en el canto de Vafthrudner:

Mundilfare es el nombre de aquel
Que es el padre de la luna
Y también del sol:
Deben cada día
Viajar alrededor del cielo,
Para contar los años para los hombres.

En el canto de Grimner:

Aarvak y Alsvin
Tienen por misión
Cansarse tirando del sol:
Bajo sus hombros
Los nobles poderes, los dioses
Han escondido una fresca sustancia de hierro.

Svalin es el nombre del escudo
Que hay delante del sol,
La esplendorosa divinidad;
Las rocas y el océano, pienso,
Deberían arder
Si cayera de su sitio

En el canto de Vafthrudner:

Delling es el nombre de aquel
Que fue padre de Día,
Pero Noche nació de Norve:
Los poderes bienhechores crearon
Las lunas crecientes y decrecientes
Con el fin de que los hombres pudiesen contar los años.

Llamamos Skinfaxe
A aquel que arrastra al día brillante
Por encima del género humano;
Es el más conocido de los corceles
Entre los hombres;
Sus crines extienden siempre la luz.

Llamamos Hrimfaxe
A aquel que arrastra cada noche
Por encima de los poderes bienhechores;
De su bocado deja caer
Gotas cada mañana,
De donde proviene el rocío en las cañadas.

El sol anda con tal rapidez, que es como si temiera ser perseguido por alguien ensañado en su destrucción. Y tiene razón, pues aquel que lo busca no está lejos, detrás de él, y su único medio de salvación es correr hacia delante. Pero, ¿quién es el que le causa tal ansiedad? Hay dos lobos; uno, cuyo nombre es Skoll, persigue al sol, y es a él a quien teme, pues un día lo alcanzará y lo devorará. El otro, cuyo nombre es Hate Hrodvitneson, corre delante de él y con el mismo ardor persigue a la luna, que un día será alcanzada por él. ¿De dónde vienen estos lobos? Respuesta: una giganta vive en un bosque llamado Jarnved (bosque de hierro), situado al este del Midgard, y morada de una raza de hechiceras. Esta vieja furia es la madre de muchos hijos gigantescos, que tienen todos forma de lobo: dos de ellos son Skoll y Hate. Hay uno de esta raza que es el más formidable de todos. Su nombre es Maanagarm (devorador de luna): está lleno de sangre

de los hombres que se acercan a su fin, devorará la luna y manchará de sangre el cielo y la tierra. Por eso está dicho en la Voluspa, de la Vieja Edda:

Al este en el bosque de hierro
Está sentada la vieja mujer,
Y allí da a luz a
La feroz parentela de Fenrer.
Uno de ellos, el más poderoso,
Devorador de la luna,
Con la forma de un demonio,
Lleno de sangre viva
De muertos y moribundos,
Enrojece con sangre rosa
Los tronos de los dioses elevados.
Entonces el brillo del sol
De verano será ensombrecido,
Y el tiempo se tornará inconstante.
¿Concebís esto o no?

Los dioses establecieron el Atardecer y la Medianoche, el Amanecer y el Mediodía, la Mañana y la Tarde, para contar el año. Sólo habían dos estaciones, el verano y el invierno: la primavera y el otoño debían, pues, estar comprendidos dentro de estas dos estaciones. El padre del Verano es llamado Svasud (el suave): es un ser tan amable y tan delicado, que todo lo que es agradable se llama, por su causa, suave (*svaslegt*). El padre del invierno tiene dos nombres, Vindlone y Vindsval (frescura del viento); es el hijo de Vasud (que trae la nieve), y, como todos los de su raza tiene un aliento helado y un aspecto arisco y lúgubre.

¿De dónde provienen los vientos, que son tan fuertes que mueven el océano y levantan las llamas, y que no obstante son tan aéreos que ningún ojo mortal puede discernirlos? Respuesta: en el extremo norte del cielo reina un gigante llamado Hraesvelger (devorador de cadáveres), vestido con plumas de águila. Cuando extiende sus alas para volar, los vientos se levantan por debajo de él.

¿Cuál es el camino que lleva al cielo? Los dioses construyen un puente de la tierra al cielo y lo llamaron Bifrost (camino vibrante). Todos lo hemos visto y lo llamamos arco iris. Es de tres colores y está construido con más arte que ninguna otra obra. Pero por más sólido que sea, será quebrado en pedazos cuando los hijos de Muspel cabalguen sobre él tras haber atravesado grandes ríos. No hay nada en la naturaleza que pueda esperar oponer resistencia cuando los hijos de Muspel se lancen al gran combate. Escuchemos ahora a la Vieja Edda sobre algunos de estos temas:

En el canto de Grimner:

Skol es el nombre del lobo
Que arroja hacia el océano
A la diosa de bella faz;
Otro es llamado Hate:
Es el hijo de Hrodvitner:
Alcanzará a la brillante hija del cielo.

En la Voluspa:

Entonces todas las potencias
Fueron a sus tronos del juicio,
Los dioses, todos santos,
Y allí deliberaron:
A la noche y a la luna menguante
Dieron nombres;
Nombraron la mañana
Y el mediodía,
La tarde y el anochecer,
Para contar los años.

En el canto de Vafthrudner:

Vindsval es el nombre
De aquel que es el padre del invierno,
Y Svasud el padre del verano:

Los dos cada año
Viajarán siempre,
Hasta que sus poderes perezcan.

Hraesvelger es el nombre
De aquel que preside la extremidad del cielo;
Es un gigante en el plumaje de un águila:
De sus alas viene,
Dicen, el viento
Que pasa sobre todos los hombres.

Referente a Maane, hay que añadir que la Nueva Edda nos dice que un día robó unos niños a la tierra. Sus nombres eran Bil y Hjuke. Provenían del manantial llamado Byrger y llevaban sobre sus hombros el cubo llamado Saeger con el venablo llamado Simul. El nombre de su padre era Vidfin. Estos niños siguen a la luna, tal como podemos verlo desde la tierra.

## SECCION VI
## LA EDAD DE ORO. EL ORIGEN DE LOS ENANOS. LA CREACION DEL PRIMER HOMBRE Y DE LA PRIMERA MUJER.

En un principio el padre de todas las cosas (Odín), nombró unos gobernantes, los erigió en jueces junto con él del destino de los hombres y les encargó regular el gobierno del Paraíso. Se reunieron con este fin en un lugar llamado Idavold (las llanuras de Ida), que es el centro de la divina estancia (*Asgard*, estancia de los Asios). Su primer trabajo fue edificar un patio o sala donde se hallan doce sedes para ellos, además de un trono que ocupa el padre de todas las cosas. Esta sala es la más vasta y la más suntuosa del universo: resplandece por todos lados, tanto en el interior como en el exterior, del más fino oro. Su nombre es Gladsheim (morada de la alegría). Levantaron también otra sala que debía ser el

santuario de las diosas. Es un bello edificio; se llama Vingolf (suelo del amigo). Luego construyeron una forja y la surtieron de martillos, pinzas y yunques, con cuya ayuda fabricaron todos los demás instrumentos necesarios para trabajar los metales, la piedra y la madera, y formaron tal gran cantidad del metal llamado oro, que con él hicieron todo su mobiliario. He aquí el motivo de que a esta edad se la llamase Edad de Oro. Esta edad duró hasta la llegada de las mujeres venidas de Jotunheim, que la corrompieron.

Entonces los dioses sentados sobre sus tronos distribuyeron justicia y recordaron como los enanos habían sido engendrados en el molde de la tierra, lo mismo que los gusanos en un cuerpo muerto. Los enanos fueron animados como mascarones en la carne del viejo gigante Ymer, pero por orden de los dioses recibieron la forma e inteligencia de los hombres; su morada estaba no obstante, en la tierra y en las rocas. Cuatro enanos, Austre (Este), Vestre (Oeste), Nordre (Norte), y Sudre (Sur), fueron designados por los dioses para soportar el cielo. De la raza de los enanos los principales son Modsogner y Durin.

No existían todavía seres humanos sobre la tierra; un día en que los hijos de Bor (Odín, Hoener y Loder) se paseaban a la orilla del mar, encontraron dos árboles y de ellos formaron la primera pareja humana (hombre y mujer). Odín les dio vida y espíritu, Hoener razonamiento y movimiento, y Loder sangre, oído, vista y una bella tez. Llamaron al hombre Ask y a la mujer Embla. La pareja recien creada recibió de los dioses Midgard como morada; y de Ask y de Embla ha descendido toda la familia humana. La Vieja Edda se expresa así en la Voluspa:

Los asios se reunieron
En las llanuras de Ida;
Levantaron sus altares
Y construyeron sus templos;

Establecieron las fraguas,
Forjaron objetos preciosos,

Pusieron su fuerza a prueba
De muchas maneras
Haciendo pinzas
Y confeccionando los útiles.

Jugaban sobre la hierba
Con alegre humor
Y no conocían en absoluto
La necesidad del oro,
Cuando llegaron
Tres gigantas
Muy robustas
De Jotunheim

Entonces todas las potencias
Fueron al trono,
Los santos dioses,
Deliberaron hasta saber
Qué enano sería el que
Crearía la raza
Con los huesos lívidos
Y la sangre del gigante.

Modsogner, jefe
De la raza de los enanos
Y también Durin,
Fueron creados entonces;
Y al igual que los hombres
Los enanos en la tierra
Fueron creados en el número
Que Durin ordenó.

Entonces salieron
De las filas
Poderosos y bellos
Tres asios.
Y encontraron en la playa
Abandonados
A Ask y a Embla,
Sin su destino.

Aún no tenían
Espíritu ni alma
Ni sangre ni belleza

Ni bella tez.
Odín les dio el espíritu,
Hoener les dio el alma,
Loder les dio la sangre
y una bella tez.

## SECCION VII
## LOS DIOSES Y SUS MORADAS

En la vieja lengua norsa un dios es llamado *ass* (pl. *aesir*) y una diosa *asynja*. Los dioses residen en el Asgard. En el centro del Asgard están las llanuras de Ida (*Idavollr*, lugar de reunión de los dioses), y el altro trono de Odin Hildskjalf, desde donde contempla todos los mundos. Pero encima del cielo de los asios están los cielos más altos, y en el cielo más alto de todos se halla el imperecedero palacio con el techo de oro Gimle, que es más brillante que el sol.

Los dioses, a quienes deben rendirse todos los honores divinos, son doce en total, y sus nombres son Odín, Thor, Balder, Tyr, Brage, Heimdal, Hoder, Vidar, Vale, Uller, Forsete, Loke. En esta lista no son mencionados ni Njord ni Frey, pues pertenecían en su origen a los vanios o dioses del mar y fueron recibidos entre los asios a consecuencia de un tratado en virtud del cual Njord fue dado como rehén: Frey es su hijo.

Encontramos que el número de las diosas es de veintiséis: Vingolf en su palacio. El palacio de Odín es el gran Valhal. Unas lanzas aguantan el techo; unos escudos le sirven de tejado, y cotas de malla adornan los bancos. Odín llama a Valhal y a Vingolf a todos los hombres heridos por las armas o caídos en el campo de batalla. Por eso se le llama Valfoerd (padre de los muertos), y sus huéspedes son llamados heinherjes. Están servidos por las valquirias.

La morada de Thor es Thrudvang o Thrudheim. Su palacio es el inmenso Bilskirner. Uller, hijo de Thor, habita en Ydaler. Balder habita en Breidablik, donde no hay nada im-

puro. Njord, uno de los vanios, habita en Noatum, cerca del mar. Heimdal vive en Himinbjorg, que se halla en el lugar donde el puente de Bifrost se acerca al cielo. Forsete tiene como morada Glitner, cuyo techo de plata reposa sobre columnas de oro. La diosa principal, Frigg, esposa de Odín, tiene su residencia en Fensal, y Freyja, diosa del amor, habita en Folkvang; su palacio es Sessrymner. Saga habita en el gran Sokvabek, bajo las frías olas; allí bebe cada día con Odín en unos vasos de oro.

Hasta aquí hemos mencionado las siguientes clases de divinidades: gigantes, dioses, diosas, vanios (divinidades marinas), y enanos. Además la Nueva Edda menciona dos especies de alfios: los alfios de la luz y los alfios de las tinieblas. Los alfios de la luz moran en Alfheim (morada de los alfios), pero los alfios de las tinieblas viven bajo tierra, y se diferencian de los otros aún más por sus acciones que por su aspecto. Los alfios de la luz son más bellos que el sol, pero los alfios de las tinieblas son más negros que la pez.

Después tenemos una cantidad de espíritus inferiores, tales como los *trolles*, los *hulders*, las hechiceras (*voettr*), los *nisses*, los *necks*, etc., que figuran todos en la doctrina popular norsa; pero de los que no trataremos de dar en esta obra una descripción extensa.

## SECCIONVIII
## LAS DIVISIONES DEL MUNDO

Se mencionan nueve mundos: Muspelheim, Asaheim, Ljosalfaheim, Vanaheim, Mannaheim, Jotunheim, Svartalfaheim, Helheim, Niflheim. El más elevado es Muspelheim, (mundo del fuego), reino de Surt, y parece que se creía que Gimle (el cielo) estaba situado en sus regiones más altas. El más bajo es Niflheim (mundo de la niebla), reino del frío y de las tinieblas, en medio del cual está la fuente Hvergelmer, donde habita el dragón Nidhug. Entre los dos está Manna-

heim (reino del hombre) o Midgard, disco redondo de la tierra, rodeado por el gran océano. Los dioses dieron este mundo por morada a Ask y a Embla, la primera pareja humana, y a sus descendientes. Muy por encima de Mannaheim está Asaheim (mundo de los dioses), que forma una bóveda por encima de la tierra. En medio de este mundo está Idavold, lugar de reunión de los dioses, y aquí también está el elevado trono de Odín Hlidskjalf. Más allá del océano está Jotunheim (mundo de los gigantes). Este mundo está separado de Asaheim por el río Ifing, que no se hiela jamás. Muy cerca, encima de la tierra está Vanaheim (mundo de los vanios), y entre él y Asaheim está Ljosalfaheim (mundo de los alfios de la luz). Si descendemos, llegamos primero a Svartalfaheim (mundo de los alfios de las tinieblas), debajo de Mannaheim, y entre Svartalfaheim y Niflheim tenemos a Helheim (mundo de los muertos, infierno). El camino que venía de los mundos superiores descendía por el norte a través del Jotunheim y atravesaba el río Gjol, cuyo puente, llamado Gjallar, estaba recubierto de un techado de oro brillante.

## CAPITULO II

## LA CONSERVACION

### EL FRESNO YGDRASIL. LA FUENTE DE MIMER. LA FUENTE DE URD. LAS NORNAS O DESTINOS

*Ygdrasil* es una de las concepciones más nobles que haya jamás entrado en ningún sistema de cosmogonía o de existencia humana. De hecho, el gran árbol de la vida, maravilosamente elaborado, y que se extiende sobre todo el sistema del universo. Con sus ramas abastece de cuerpos al género humano; extiende sus raíces a través de todos los mundos y esparce en el cielo sus brazos que dan la vida. Por él se mantiene toda la vida, incluso la de las serpientes que devoran sus raíces y tratan de destruirle. Tiene tres grandes raíces diferentes. Una de ellas se extiende hacia los asios, otra hacia los gigantes, en el mismo lugar donde en otro tiempo estaba Ginungagap, y la tercera se extiende por encima del Niflheim: debajo de esta raíz, que está constantemente roída por la serpiente Nidhug y toda su raza de reptiles, está la fuente Hvergelmer. Bajo la raíz que se extiende hacia los gigantes está la fuente de Mimer, en la que se hallan ocultos el espíritu y la sabiduría. El propietario de esta fuente se llama Mimer. Está lleno de sabiduría, porque cada mañana bebe las aguas de la fuente con el cuerno Gjallar. Un día vino Odín y le

pidió un sorbo de este agua: lo recibió, pero tuvo que dejar uno de sus ojos como prenda. Es lo que está narrado en la Vieja Edda:

Sé muy bien,
Gran Odín, donde
Has perdido tu ojo;
En el pozo de Mimer,
La fuente pura,
Mimer bebe hidromel
Nuevo cada mañana
Con la garantía de Odín.
¿Comprendéis esto?

Bajo la raíz de Ygdrasil que se extiende hacia los asios en el cielo, está la santa fuente Urdar. Aquí los dioses presiden en el juicio. Todos los días van a caballo a este lugar trepando por Bifrost (el arco iris), que es llamado puente de los dioses (*ásbrú*). Odín monta su caballo gris de ocho patas Sleipner. Heimdal monta Gulltoppr (cima de oro). Los otros caballos son Glad (brillante), Gyller (dorador), Gler (deslumbrante), Skeidbrimer (pie rápido), Silfrintoppr (cima de plata), Siner (tendones), Gisl (rayo de sol), Falhofner (casco pálido), Letfet (pie ligero). Ha sido dicho más arriba que los dioses dignos de honores divinos eran doce, y aquí sólo hemos nombrado diez caballos. Faltan los de Balder y Thor. El caballo de Balder fue quemado con el cuerpo de su amo, y en cuanto a Thor, debe ir a pie. No puede cruzar el puente de los Asios, pues el trueno al que personifica lo destruiría; he aquí porque diariamente vadea los ríos Kormt, Ormt, y dos más llamados Kerlaug, para acudir al consejo de los dioses.

Los gigantes no pueden cruzar el puente de los asios, pues lo rojo que vemos es del fuego que quema, y las aguas del cielo mugen a su alrededor. Si a cada uno le fuera fácil andar sobre él, los gigantes escalarían el cielo por ese puente y quizá conseguirían traer la ruina entre los dioses.

En la fuente Urdar viven también tres doncellas llamadas

Urd, Verdande y Skuld (Presente, Pasado y Futuro). Estas doncellas regulam la duración de la vida de todos los hombres y son llamadas *nornas*. Vigilan la fuente, que toma su nombre de la más alta y principal parte del árbol, Urd (fuente Urdar). Además de éstas, hay otras nornas, algunas son de origen celeste, pero otras pertenecen a la raza de los alfios y de los enanos. Las nornas que son de buen origen son buenas en sí mismas y dispensan buenos destinos. Los hombres a los que les acontecen infortunios deben atribuirlos a las nornas malas. Esta es la causa de que unos hombres sean afortunados y ricos, mientras que otros no consiguen ni riquezas ni honores. Unos viven hasta una edad avanzada, otros son segados en la flor de la vida.

Hay que añadir, a propósito del fresno Ygdrasil, que sobre su rama más elevada se sienta un águila que conoce muchas cosas, y entre los ojos del águila se sienta un halcón cuyo nombre es Vedforlner. Una ardilla, cuyo nombre es Ratatosk, corre de arriba a abajo del árbol tratando de provocar una lucha entre el águila y la serpiente Nidhug. Cuatro potros corren debajo de sus ramas y se alimentan de sus yemas. Se llaman Daain, Dvalin, Duneyr y Durathror. Pero hay tantas serpientes con Nidhug en la fuente Hvergelmer, que ninguna lengua podría contarlas. La Vieja Edda se expresa así:

El árbol Ygdrasil
Lleva una carga más pesada
De la que pueden imaginar los hombres.
Arriba le muerden los potros,
En sus flancos, lo pudre la edad,
Nidhug lo roe por debajo.

Hay más serpientes acostadas
Bajo el fresno Ygdrasil
De las que creen los tontos;
Goin y Moin,
Los hijos de Grafvitner,
Graabak y Grafvollud
Ofner y Svafner,

Deberán siempre, me parece,
Roer las raíces de este árbol.

Las nornas, que habitan cerca de la fuente Urdar, sacan cada día agua de esa fuente: con esta agua y con el barro que hay alrededor de la fuente riegan el fresno, con el fin de que las ramas puedan seguir reverdeciendo y que no se pudra o muera. Este agua es tan santa que todo lo que se coloca en el manantial se vuelve tan blanco como la membrana del interior de una cáscara de huevo. Así habla la Vieja Edda:

Conozco un fresno
Llamado Ygdrasil,
Un árbol magnífico regado
Con el agua más pura;
De allí provienen las gotas de rocío
Que caen en los valles:
Siempre en flor se eleva
Encima de la fuente Urdar.

Los hombres llaman miel al rocío que cae del árbol sobre la tierra, y es el alimento de las abejas. Finalmente dos cisnes nadan en la fuente Urdar, y son los padres de la raza de los cisnes. Así pues todas las tribus de la naturaleza se reparten el árbol universal.

## CAPITULO III

## OBSERVACIONES EXEGETICAS SOBRE LA CREACION Y LA CONSERVACION DEL MUNDO

En la mitología norsa al igual que en todas las demás mitologías, el principio de la creación es una cosmogonía que presenta muchas cuestiones difíciles de resolver. El deseo natural de conocer se pregunta cual es el origen de todas las cosas; y como el principio permanece siempre inexplicable, el espíritu trata de satisfacerse penetrando lo más lejos posible en las primeras formas de la materia y en los medios de sostener la vida. Seguimos el desarrollo del árbol retrocediendo hasta la simiente, después hasta el embrión de la simiente, pero no obstante somos incapaces de explicar como un roble en miniatura puede existir en lo que es apenas un punto en la bellota. Inspeccionamos incluso el primer desarrollo de la planta con ayuda de un microscopio, pero adquirimos el conocimiento no de la fuerza, sino solamente de sus manifestaciones o fenómenos. Tal fue también la experiencia de nuestros antepasados cuando buscaron el origen de este mundo. Tenían el mismo deseo de conocer, pero no estaban tan bien provistos de medios de investigación, al no poseer como nosotros instrumentos microscópicos, telescópicos y de análisis espectral.

El primer esfuerzo del hombre especulativo es resolver el

misterio de la existencia. La primera pregunta es: ¿Cómo este mundo empezó a serlo? ¿Qué había en un principio, o que había antes de que no hubiera nada? En la mitología griega, muchas formas parecen surgir de la noche que parece envolverlas a todas. En la mitología escandinava, la *negativa* es la primera concepción, una *conditio sine qua non*, el espacio, podríamos decir, que debemos concebir como existente antes de que pudiesemos concebir nada existente en él. Nuestros antepasados sólo imaginaban en el pricipio un abismo abierto en el que no había absolutamente nada. Decían de una forma bastante sorprendente que un lado de esta inmensa sima se extendía hacia el norte y el otro hacia el sur. Como si no pudiera haber nada parecido en el norte y en el sur antes de la creación del mundo. El lado del norte era frío, el del sur era caliente; y así encontramos, mirándolo más de cerca, que esta nada era no obstante algo que contenía en sí fuerzas opuestas, frío y calor, fuerza de contracción y fuerza de expansión, pero estas fuerzas estaban aún en un estado de absoluta inercia. Lo mismo sucedía en el caos de los griegos:

> *... Rudis indigestaque moles,*
> *Nec quidquam nisi vondus iners, congestaque eodem*
> *Non bene junctarum discordia semina rerum.*

No podemos concebir como un cuerpo que contiene dos fuerzas puede ser un *pondus iners*, pues toda su fuerza es infinita y no puede reposar, a menos que esté aprisionada por su fuerza opuesta, y en este caso hay lucha. La idea norsa es, filosóficamente hablando, más correcta. Aquí las fuerzas opuestas están separadas por un abismo, y como no pueden penetrar en el espacio vacío, permanecen inertes.

Ya ha sido dicho que los nórdicos creían en un dios grande y todopoderoso, que era más grande que Odín. Este dios aparece en la creación del mundo, donde envía las calientes bocanadas del Muspelheim, y da vida a las gotas fundidas de las escarchas. Aparecerá también como el dios justo y ge-

neroso que debe reinar con Balder en la tierra regenerada. Es el verdadero padre de todas las cosas.

Cuando surgió el pensamiento de buscar el origen del mundo, una pregunta sugirió naturalmente otra, de la forma siguiente:

*Pregunta*: ¿Quien ha producido el mundo?
*Respuesta*: El gigante Ymer.
*Pregunta*: Pero, ¿de qué vivía el gigante Ymer?
*Respuesta*: De la leche de una vaca.
*Pregunta*: ¿De qué vivía la vaca?
*Respuesta*: De sal.
*Pregunta*: ¿De dónde venía la sal?
*Respuesta*: De las escarchas.
*Pregunta*: ¿De dónde venían las escarchas?
*Respuesta*: De los ríos helados.
*Pregunta*: ¿De dónde venía el frío?
*Respuesta*: De Niflheim.
*Pregunta*: ¿Pero quién daba vida a la escarcha?
*Respuesta*: El calor.
*Pregunta*: ¿De dónde venía el calor?
*Respuesta*: De aquel que lo enviaba.

Allí la encuesta no podía proseguir. Este procedimiento conducía al interrogador al dios que no osaba nombrar, al autor y al amo de todas las cosas. Este dios desconocido sólo aparece, pues, antes de la creación y después de la caída del mundo. No es un dios del tiempo, sino de la eternidad. Es de eternidad a eternidad.

La Vieja Edda llama Ymer, Aurgelmer, padre de Thrudgelmer y abuelo de Bergelmer (Berggelmer). Las primeras sílabas de estas palabras expresan el endurecimiento gradual de la materia, primero *aur* (arcilla blanda), luego *thrud* (arcilla comprimida), y finalmente *berg* (roca). Ymer, es decir la primera masa caótica del mundo, está producido por la unión del frío y del fuego. La fría materia muerta es vivificada y transformada por el calor en un enorme gigante informe, que

debía ser matado; es decir, la materia imperfecta debía ser rota en pedazos antes de que pudiera ser remodelada en las formas variadas que la naturaleza ha asumido desde entonces. Esta masa viviente, Ymer, produce muchos seres parecidos a él mismo, fríos como el hielo, iguales a las piedras, unos gigantes de hielo informes y unas montañas gigantescas (icebergs y montañas). En estas formas, el mal es aún predominante. Todos son aliados en el mundo del frío y de las tinieblas. Solamente la vida del mundo inferior, físico, los anima.

Pero un ser mejor, aunque de naturaleza animal –la vaca Audhumbla– nació del vapor congelado, era la nodriza de Ymer. Esta fuerza alimentó al mundo caótico y al mismo tiempo produjo por su acción purificante –al lamer las escarchas– una vida espiritual más elevada: esta vida se desarrolla en varios anillos –pasando por Bure, el que lo lleva (el padre), y Bor, el que ha nacido (el hijo)– hasta que haya conquistado un poder suficiente para triunfar sobre la materia caótica, –para asesinar a Ymer y a su descendencia–. Este poder conquistador es la divinidad en sí misma, que aparece bajo la forma de una trinidad como una potencia creadora: espíritu, voluntad y santidad en los hermanos Odín, Vile y Ve. El espíritu vivifica, la voluntad dispone, y la santidad destierra a la impureza y al mal. No obstante solamente en la creación del mundo estos hermanos están representados como cooperadores. Vile y Ve no se mencionan por segunda vez en toda la mitología. Se fusionan en Odín, el espíritu del mundo que todo lo abraza y todo lo invade, que es la ciencia del mundo, el dios todopoderoso.

Esta idea de trinidad aparece dos veces más en la mitología escandinava. En el Gylfaginning de la Nueva Edda, Ganglere ve tres troncos, levantados uno encima del otro, y un hombre sentado sobre cada uno. Al preguntar cuál podría ser el nombre de estos señores, su guía respondió: El que está sentado en el trono más bajo es un rey, y su nombre es Haar (el grande o sublime); el segundo es Jafnhaar (igualmente sublime); pero el que está sentado en el trono más elevado se

llama Thride (el tercero). En la creación del hombre, la divinidad aparece pues bajo forma de una trinidad. Los tres dioses, Odín, Hoener y Loder, crearon la primera pareja humana, y cada uno les otorgó un don que correspondía a su propia naturaleza. Odín (*oend*, espíritu) les dio el espíritu, la vida espiritual; es él mismo espíritu del mundo, cuyo reflejo es el hombre. Hoener (luz) ilumina el alma de la inteligencia (*odr*). Loder (fuego, *all, lodern*, arder), les da sangre caliente y la tez roja; al mismo tiempo que la ardiente sutilidad de los sentidos. Es evidente que los hermanos de Odín son en estas ocasiones simples emanaciones de su ser; proceden de él y solamente representan diferentes fases del mismo poder divino. Loder es probablemente la misma persona que, más adelante, aparecerá como una divinidad independiente bajo el nombre de Loke. Cuando estaba unido a Odín en la trinidad, envió una apacible, suave e invisible llama de luz a las venas de Ask y de Embla, es decir del género humano. Después, al tomar el nombre de Loke, se convirtió en el fuego que consume la tierra. Loder produce y desarrolla vida; Loker corrompe y destruye la vida.

Por la creación, los elementos son separados. El cuerpo de Ymer es dividido; la vida orgánica empieza. Pero los poderes caóticos, aunque conquistados, no están destruidos; un gigante se salva en un arca con su familia, y de ellos proviene una nueva raza de gigantes. Las influencias turbadoras y mortales son perceptibles por todas partes en la naturaleza, y estas influencias se representan por las disposiciones hostiles de los gigantes hacia los asios y por sus luchas que intentan destruir la obra de estos últimos. Los gigantes han sido obligado a huir hasta Jotunheim, hasta Utgard, hasta los más lejanos desiertos más allá del mar; pero no obstante consigen penetrar en Midgard, la residencia del hombre, y allí habitan en las ásperas montañas, en los jokuls cubiertos de hielos y en los desiertos estériles, en una palabra en todas partes donde reine alguna aridez. Su acción es perceptible en las tormentas devastadoras causadas por las ráfagas del viento de Hraesvelger,

el águila gigante del Norte; la presentimos en el frío del invierno, en la nieve y en el hielo, y en todos los poderes de la naturaleza que son hostiles a la fertilidad y a la vida.

La edad de oro de los dioses, cuando
Jugaban sobre la hierba
De alegre humor
Y no conocían
La necesidad del oro,
Hasta que llegaron
Tres gigantas
De Jotunheim.

Representa la edad de oro del niño y la infancia de la raza humana. La vida de los dioses en sus diferentes fases de desarrollo se parece a la vida de los hombres. La infancia es inocente y feliz, la edad viril trae consigo las preocupaciones e inquietudes. Los dioses eran felices y jugaban sobre la hierba todo el tiempo anterior a que su desarrollo tomara una dirección decidida; pero esta ausencia de preocupaciones acabó cuando tuvieron que crear a los enanos y a los hombres, y desde entonces tuvieron que cuidar y proteger todo un mundo lleno de desavenencias e inquietudes... exactamente como termina la edad de oro para el niño cuando emprende la actividad de la vida y para la raza cuando emprende las múltiples preocupaciones y complicaciones de una sociedad organizada. Los dioses jugaban con pedazos de oro. El oro puro simboliza la inocencia. Estos pedazos de oro (*gullnar toeflur*) se perdieron, pero fueron encontrados en la hierba verde de la tierra regenerada.

De lo que precede, se desprende claramente que las tres gigantas que vinieron de Jotunheim y pusieron fin a la edad de oro, deben ser las nornas, la imperiosa necesidad que hace pasar al niño a la virilidad. No se deduce, pues, que estas doncellas fuesen gigantes, ya que los dioses mismos *descendían* de gigantes. Las nornas no introdujeron tampoco el mal en el mundo, sino que marcaron para los dioses un destino que no

podía ser cambiado. E inmediatamente después de la aparición de las doncellas de Jotunheim, los dioses tuvieron que crear al hombre, cuya suerte debían más tarde determinar estas mismas nornas.

Los dioses no crearon los enanos, pero decidieron solamente que tenían que tener la forma y la inteligencia de los hombres.

El hombre fue hecho de árboles: de fresno y de olmo. Hay algo gracioso en esta idea. La concepción norsa es ciertamente de un orden más elevado que las otras concepciones mitológicas sobre el origen del hombre. Considerar al hombre como hecho de árboles, que, al elevarse de la tierra hacia el cielo, muestran una atracción inconsciente hacia lo que es divino, es una idea más natural y más noble que la de los griegos, que extraen al hombre de la fría arcilla y de las duras piedras. Confesamos que la fábula norsa recuerda la de los griegos, y que la fábula griega recuerda la de los norsos; pero puede haber una buena razón para esto. La plástica griega miraba al hombre como a una estatua, que está generalmente formada por arcilla y piedras, pero a la que un divino destello de arte daba vida. Los nórdicos no conocían las artes plásticas y por consiguiente debían consultar a la naturaleza para sus símbolos y no al arte. La manera como Odín sopla en los árboles el espíritu y la vida nos recuerda forzosamente el relato mosaico. Es interesante estudiar las diferentes teorías mitológicas relativas al origen del hombre.

Los habitantes del Tibet tienen una teoría que es ciertamente interesante para los partidarios de Darwin. En el Tibet los tres dioses deliberaron para saber cómo podría ser poblado el Tibet. El primero mostró en un discurso que la propagación de la raza humana sólo podría ser asegurada si uno de ellos se convertía en mono. Es lo que hizo el último de los tres dioses, y la diosa Kadroma fue persuadida para que se convirtiera en mona. El plan tuvo éxito, y han dejado una numerosa descendencia.

En la mitología se mencionan diferentes clases de seres.

La vida es un conflicto entre estos seres, pues la naturaleza espiritual trata siempre de penetrar y gobernar la naturaleza física, pero también siempre encuentra resistencia. Los asios gobiernan el cielo y la tierra y se unen con los vanios, las divinidades del agua. Los alfios pertenecen propiamente a los asios, mientras que los enanos son aliados más cercanos a los gigantes, pero sirven a los asios. La lucha más encontrada reina, pues, entre los asios y los gigantes.

El carácter espiritual y físico de los gigantes está claramente mostrado en los mitos. Constituyen una raza por ellos mismos, dividida en diferentes grupos, pero tienen un rey o amo común. Sus cuerpos son de un tamaño sobrehumano. Tienen varias manos y varias cabezas. Sterkodder tenía seis brazos; Hymer tenía varias cabezas, y eran tan duras como las piedras; la frente de Hrungner era más dura que una caldera. Las gigantas son horriblemente feas o deliciosamente bellas. Como los hijos de las tinieblas, los gigantes prefieren salir durante la noche. La luz del sol, y especialmente los rayos, los aterrorizan. En la tierra y en el mar, habitan en vastas grutas, en las rocas y en las montañas. Su misma naturaleza está intimamente ligada a las piedras y a las montañas. Cuando Brynhil conducía una carreta por el camino del infierno, y pasó por un lugar donde vivía un gigante, la giganta dijo:

No puedes
Atravesar
Mi estancia
Soportada por piedras.

Las armas de los gigantes, como mostrarán los mitos siguientes, eran piedras y rocas; tenían picas y escudos de piedra. Las armas de Hrungner eran guijarros. Los gigantes tenían también animales domésticos. El gigante Thrym estaba sentado sobre un montículo haciendo bandas para sus lebreles y acariciando las crines de sus caballos. Tenía vacas con cuernos de oro y bueyes completamente negros. Poseen muchísimas riquezas y tesoros.

El gigante es viejo, fuerte y poderoso, muy sabio y erudito, pero también severo, orgulloso y jactancioso. La giganta es violenta, apasionada e impertinente. En su ocioso reposo, los gigantes tienen buen natural; pueden ser tan felices como los niños; pero no se les debe contrariar.

Los gigantes representan las fuerzas salvajes, perturbadoras, caóticas en la naturaleza; los dioses bienhechores pueden someterlos o controlarlos de dos formas: o bien matándolos y empleando sus restos para desarrollar la fecundidad de la tierra, o bien uniéndose a ellos; en otros términos, casándose con ellos. Este es el tema de gran número de mitos que no requieren más amplias explicaciones, si nos hemos hecho una correcta concepción general de los gigantes. Odín mata a Sokmimer, destructivo maelstrom del océano. Thor doma a Hrungner, la montaña estéril. Odín se casa con Gunlad, Njord se casa con Skade, Frey se casa con Gerd, etcétera...

Cuando la mitología odínica fue reemplazada por la religión cristiana, dejó una numerosa descendencia de alfios, trolls (enanos), sirenas, príncipes, princesas, etc., y todo esto vive todavía en los recuerdos y tradiciones de Escandinavia. Podemos decir que esta es la mitología mágica de esas comarcas. Daremos un breve esbozo de estos objetos de la creencia popular, principalmente según la excelente obra de Thomas Keightley. Es necesario tener un conocimiento general de ella para apreciar la rica literatura popular nórdica.

Los alfios conservan todavía su distinción en *blancos* y *negros*. Los blancos o alfios buenos viven en el aire, danzan sobre la hierba, o residen en las hojas de los árboles; los negros o alfios malvados están considerados como un pueblo subterráneo: infligen frecuentemente al género humano enfermedades o heridas para las que hay una clase especial de doctores y doctoras en muchas partes de Escandinavia. Los alfios pasan por tener sus reyes y por celebrar sus banquetes y bodas de la misma forma que los habitantes de la tierra. Hay entre ellos una interesante clase intermedia llamada en las tradiciones populares pueblo de la montaña (*haugafolk*): se

piensa que habitan en grutas y pequeñas colinas. Cuando se dejan ver, tienen una bonita forma humana. El pueblo parece atribuirles un profundo sentimiento de melancolía, como si su esperanza de salvación estuviera medio apagada. Alguna vez podemos oír en las noches de verano sus dulces cantos elevarse desde sus colinas, cuando reposan y escuchamos, o, como dicen las baladas, cuando aplicamos la oreja a la colina de los alfios; pero nadie debe tener la crueldad de destruir sus esperanzas de salvación, pues entonces la viva música se cambiaría en lloros y lamentaciones. Normalmente los nórdicos llaman a los alfios *hulder* o *huldrefolk*, y a su música *huldreslaat*: esta música es en el tono menor, y tiene un sonido triste y lúgubre. Los violinistas norsos la tocan a veces: piensan que la han aprendido escuchando al pueblo subterráneo en las colinas y en las rocas. Hay también una melodía llamada melodía del rey de los alfios: varios buenos violinistas la conocen muy bien, pero jamás se aventuran a tocarla, pues desde que la empiezan, jóvenes y viejos, e incluso los objetos inanimados, se ven obligados a bailar, y el músico sólo puede pararse si tiene el viento en contra, o si alguien viene por detrás a cortarle las cuerdas de su violín. Según la creencia popular, Ole Bull y Thorgeir Andunson han aprendido a tocar el violín con los habitantes de las montañas. Los pequeños alfios subterráneos, que pasan por habitar bajo las casas de los hombres, son descritos como alocados y malhechores, e imitan todas las acciones humanas. Se dice que aman la limpieza en las casas y que recompensan a los sirvientes que son limpios y aseados.

Los enanos se han convertido en *trolls*. Generalmente no son considerados malos. Pasan por habitar en las colinas, montes y montañas, tanto en familias aisladas, como en sociedades. Figuran ampliamente en las tradiciones populares. Se les considera extremadamente ricos, pues cuando en las grandes ocasiones de festividades levantan sus colinas sobre columnas rojas, la gente que ha tenido la suerte de pasar cerca de ellos los han visto forzando grandes cofres llenos de

plata, de los que abrían y cerraban las tapas. Sus moradas están llenas de magnificencia en el interior: están decoradas con oro y con cristal. Son amables y buenos vecinos, prestan y toman prestado libremente y mantienen relaciones amistosas con el género humano. Pero tienen una triste propensión a robar no sólo provisiones, sino también mujeres y niños. Los *trolls* sienten una gran aversión por el ruido, probablemente porque se acuerdan del tiempo en que Thor lanzaba sobre ellos su martillo, lo que indicaría que los gigantes son sus verdaderos antepasados. Por esta razón, las campanas que hay colgadas en todas las iglesias los han ahuyentado a casi todos del país.

El *nisse* es el *kobold* germano y el *brownie* escocés. Parece ser de la familia de los enanos, pues se les parece en apariencia, y, como ellos, tiene mucho dinero y una profunda aversión por el ruido y el tumulto. Es del tamaño de un niño, pero tiene cara de viejo. Se viste habitualmente de gris y lleva un sombrero con topos rojos, pero en San Migue lleva un sombrero redondo como el de los campesinos. Una granja no puede prosperar, a menos que no haya un *nisse*, y es bueno que los niños y las niñas estén a bien con él. Se irán a la cama sin preocuparse de su trabajo: a la mañana siguiente, las chicas se encontrarán la cocina barrida y el agua traída, y los hombres encontrarán sus caballos en el establo bien limpios y almohazados, y quizás una provisión de trigo de la granja del vecino. Pero los castiga por la mínima irregularidad.

El *neck* es el espíritu del río. Se le representa tanto sentado en la superficie del agua durante las noches de verano, como un bello niño de cabellos de oro que caen en bucles y un sombrero rojo en la cabeza; tanto como un joven bello cuyo cuerpo acaba en caballo; tanto como un viejo con una larga barba que se sumerje en el agua cuando está sentado en las rocas. El *neck* es muy severo con una chica altiva que responde mal al amor de su pretendiente; pero si él mismo se enamora de una chica del género humano, es el pretendiente más amable y atento que hay en el mundo. El *neck* es tam-

bién un gran músico; se sienta al borde del agua y toca su arpa de oro, cuya armonía actua sobre toda la naturaleza. Para aprender de él la música se le debe dar un cordero de oro y también prometerle la resurrección y la redención.

El *stromkarl* llamado en Noruega *grim* o *fosse grim*, es un genio musical como el *neck*. Aquel que ha recibido lecciones de él puede tocar de una forma tan notable, que los árboles danzan y las cascadas se detienen con su música.

El hechicero es descrito como poseedor de una bella forma, con una cabellera y una barba verdes o negras. Vive o en el fondo del mar, o en las rocas cercanas a las riberas marítimas, y se les considera bueno y bienhechor.

La sirena (*haffrue*) es representada en las tradiciones populares tanto como buena, como mala y pérfida. Su exterior es bello. Los pescadores la distinguen a veces en el brillante sol de verano, cuando una ligera niebla planea sobre el mar: sentada en la superficie de las aguas, peina su larga cabellera de oro con un peine de oro, o bien lleva a pacer su ganado blanco como la nieve sobre la orilla de las pequeñas islas. Otras veces, transida y temblorosa por el frío de la noche, viene bajo la apariencia de una bella muchacha a los fuegos encendidos por los pescadores, esperando seducirlos y conquistar así su amor. Su aparición pronostica a los pescadores a la vez tormenta y poco éxito en la pesca. La gente que se ha ahogado, y cuyos cuerpos no han sido encontrados, pasa por haber sido llevados a las moradas de las sirenas.

El pueblo del Norte tiene la extendida opinión que todos estos diversos seres fueron en otro tiempo vencidos en una lucha contra los poderes superiores, y condenados a quedarse hasta el día del juicio en las moradas que les fueron asignadas. Las rocas fueron dadas a los enanos; los boscajes y los árboles de hojas a los alfios; las grutas y las cavernas a los pueblos de las montañas; el mar, los lagos y los ríos a los hechiceros, y las pequeñas fuerzas (cascadas) a los *fossegrims*. Los sacerdotes católicos, al igual que los sacerdotes protestantes, han tratado de desviar el espíritu del pueblo de esos seres, pero en

vano. Viven todavía, y los relatos populares y cuentos mágicos están llenos de sus extraños caracteres, y pueden suministrar al pintor y al escultor una serie de temas sin igual. Estas historias se prestan admirablemente al adorno de nuestra poesía épica y dramática y a nuestras novelas históricas. Pero deben ser primero completamente comprendidas, no sólo por el poeta, sino también por su lector. Thomas Keightley, del que hemos presentado un corto extracto, nos ha dado una excelente obra en inglés sobre la mitología mágica caótica, y recomendamos a nuestros lectores la lectura de su obra junto con la del Dr. Dasent, *Tales from the Fjeld*. Debemos presentar la mitología original, y no aquélla que ha creado.

Ygdrasil es un mito completamente sublime y acabado. Es un símbolo que reúne todos los elementos de la mitología en un sistema poético. El árbol simboliza todo el universo, y extiende en él sus raíces y sus ramas. Sus raíces son roídas por las serpientes, y unos potros muerden sus ramas, pero sin embargo el árbol inmortal se mantiene de pie y florece de año en año. Toda la experiencia que los nórdicos tenían de la vida está representada en este cuadro cuya belleza y profundidad de pensamiento no tienen nada comparable en los otros sistemas de mitología. Thomas Carlyle dice: Me gusta también esta representación que tienen (los nórdicos) del árbol Ygdrasil: toda la vida está representada para ellos bajo la forma de un árbol. Ygdrasil, fresno de la existencia, hunde profundamente sus raíces en el reino de *Hela* o de la Muerte; su tronco alcanza las alturas del cielo, y extiende sus ramas sobre todo el universo. Es el árbol de la Existencia. A sus pies, en el reino de la Muerte, hay tres nornas (destinos) –Pasado, Presente, Futuro– que riegan sus raíces con el agua de la fuente sagrada. Sus ramas, con sus florecimientos, y sus caídas de hojas –acontecimientos, sufrimientos, acciones, catástrofes–, se extienden a través de todos los países y de todos los tiempos. ¿Acaso cada una de sus hojas no es una biografía, cada una de sus fibras un acto o una palabra? Sus ramas son las historias de las naciones; su susurro es el rumor de la

existencia humana. Mientras que crece, el soplo de la pasión humana susurra a través de él; o bien es el bamboleo de la tempestad, el viento que brama en él como la voz de todos los dioses. Es Igdrasil, el árbol de la Existencia. Es el pasado, el presente y el futuro; lo que ha sido hecho, lo que se hace, lo que se hará; la infinita conjugación del verbo *hacer*. Si pienso como circulan las cosas humanas, cada una en comunión inextricable con todas las demás, como la palabra que pronunció hoy pertenece no sólo al maesogótico, sino a todos los hombres desde que el primero empezó a hablar, no encuentro similitud más cierta que la de un árbol. Absolutamente bella, bella y grande. ¡La máquina del universo!

El nombre de Ygdrasil se deriva del nombre de Odín, *Iggr* (el profundo pensador), y *drasil* (portador, caballo). Ygdrasil significa pues *Portador de Dios*, y esta frase encuentra una explicación literal cuando Odín pasa nueve noches en este árbol antes de descubrir las runas. La Vieja Edda se expresa así:

> Sé que he pasado
> Nueve noches enteras
> Y que he ofrecido a Odín
> En este árbol
> Lo que surgió de una raíz.
> Sobre un árbol que crecía en una roca expuesta al viento,
> Me he herido con una lanza,
> Yo mismo a mí mismo,
> Lo que nadie sabe.

Todas las especies de la naturaleza se reparten el árbol universal, desde el águila que preside la última rama hasta las diferentes fases de la vida animal; al halcón en las capas inferiores del aire, la ardilla que corre activamente en las ramas, los potros cerca de la fuente, las serpientes por debajo de la superficie terrestre.

El carácter peculiar de este mito es su expresiva brevedad. ¡Qué bello es el espectáculo de un gran árbol! Sus ramas que extienden a lo lejos, su tronco cubierto de musgo, sus profun-

das raíces nos recuerdan la infinidad del tiempo: ha visto pasar los siglos antes de que hubiéramos nacido. Al atardecer, cuando nuestro trabajo del día se ha terminado, nos acostamos bajo su ancha sombra y pensamos en el reposo que nos espera cuando todas nuestras penas se hayan terminado. Sus hojas susurran bajo la brisa y a la luz del sol; nos dicen lo que pasa encima de esta triste tierra. Pero el árbol no es todo el símbolo; está ligado con las grandes aguas, con la transparente fuente, de olas blancas como clara de huevo, y a los ríos turbulentos que circulan en las entrañas de la tierra. Mientras que la calma firmeza del árbol y el ruido monótono del viento a través de sus hojas invitan al espíritu a reposar, la incesante actividad de las diferentes especies de animales que se alimentan de sus raíces y de sus ramas nos recuerda la naturaleza, que jamás reposa y jamás se fatiga. El árbol suspira y muge bajo su peso; los animales se mueven en él y a su alrededor; cada especie de los animales tienen su sitio y su destino; el águila de anchas alas se eleva sobre su cima; la serpientes repta en sus profundidades; el cisne nada en el manantial; y mientras que todas las especies de la vida animal están activamente ocupadas, las gotas de rocío caen para refrescar la tierra y el corazón del hombre. Eso no es todo. Hay alguien que ha plantado el árbol, y hay varios que lo vigilan y que lo cuidan; unos seres más elevados lo protegen. Dios y los hombres, todo lo que posee vida y consciente, tiene su morada en este árbol y su trabajo para realizar. Las nornas lo riegan constantemente con el agua de la fuente Urdar; los alfios revolotean a su alrededor; Heimdal cuelga debajo de él su arca tricolor; la gloria de Balder brilla sobre él; Mimer levanta su cabeza en la distancia, y el pálido Hel vigila la sombra de los hombres que han dejado esta tierra y que viajan a través de los nueve mundos sobre Gjallarbro para obtener su recompensa final. El cuadro es tan grandioso, que se necesita como mínimo un alma un infinita para comprenderlo; ningún pincel puede pintarlo, ni ningún color representarlo. Nada está tranquilo, nada descansa, todo es actividad. Es el mundo en-

tero, y sólo puede ser comprendido por el espíritu del hombre, por el alma del poeta, y ser simbolizado por el flujo incesante del lenguaje. No es un tema para el pintor y el escultor, sino para el poeta, Ygdrasil es el árbol de la experiencia de la raza gótica. Es el símbolo de la gran raza, surgida originariamente de la misma raíz, pero dividida en varias ramas: nórdicos, ingleses, americanos, etcétera. Tiene tres raíces, y la experiencia enseñó a los godos que en realidad sólo hay tres clases de personas en el mundo: los que trabajan enérgicamente con miras nobles y eternas, y cuya raíz está en el Asaheim; los que trabajan con igual energía, pero con fines malvados y temporales, y cuya raíz está en el Jotunheim; y los que solamente se distinguen por la pereza y la impotencia, y cuya raíz está en el Niflheim, con la diosa Hel o la muerte, en Hvergelmer, donde la serpiente Nidhug y toda su reptante descendencia roen sus vidas. Es así cómo se refleja la raza gótica en Igdrasil, y si nuestros poetas quieren estudiarlo, encontrarán que este mito grandioso es él mismo una raíz en la fuente Urdar: de él puede surgir un Ygdrasil de poesía que extienda sus largas ramas a través del mundo poético y que encante a las naciones de la tierra.

Debajo de esta raíz de Ygdrasil, que se extiende hasta el Jotunheim, hay otra fuente llamada según su guardián, *Fuente de Mimer*, donde están ocultas la sabiduría y la ciencia. El nombre de *Mimer* significa *conocimiento*. Los gigantes, al ser más viejos que los asios percibían con más profundidad que estos últimos las tinieblas del pasado. Habían sido testigos del nacimiento de los dioses y del principio del mundo, y preveían su caída. Los dioses tenían que acudir a ellos para conocer este doble acontecimiento, y está idea está muy enérgicamente expresada en la Voluspa, primer canto de la Vieja Edda, donde una *vala*, o profetisa del Jotunheim, está representada surgiendo del abismo, y desvelando el pasado y el presente a los dioses y a los hombres. Esta es la sabiduría que Mimer conserva en su frente. El mismo Odín debe poseerla. Durante la noche, cuando el sol se ha puesto detrás de los

límites de la tierra, va a Jotunheim. Odín penetra en los misterios del abismo, pero debe dejar su ojo en prenda por el brevaje que recibe en la fuente de la ciencia. Pero en la gloria del amanecer, Mimer bebe en su cuerno de oro la clara hidromiel que cae sobre la prenda de Odín. El cielo y la tierra se comunican mutuamente su sabiduría.

Las nornas vigilan al hombre durante su vida. Desarrollan en su nacimiento el hilo de su destino y señalan su esfera de acción durante su vida. Sus decretos son inviolable destino, sus dispensas inevitable necesidad. Los mismos dioses deben doblegarse ante las leyes de las nornas; están limitados por el tiempo; han nacido y deben morir. Urd y Verdande, el Pasado y el Presente, están representadas extendiendo un tejido de este a oeste, desde la radiante aurora de la vida hasta la brillante puesta de sol, y Skuld, el Futuro, lo destroza. En el Universo hay un plan profundamente concertado, una íntima unión entre el espíritu y la materia. No hay vida ni acción independiente. Los extremos de los hilos con los que nuestra vida está tejida se hallan profundamente escondidos en el abismo del principio. La consciencia del yo es pura abstracción. El individuo que tiene consciencia de sí mismo no es más que una hoja que se imagina ser algo, pero que sólo es un brote que se desarrolla y cae del árbol del universo. La contradicción entre la absoluta necesidad y la libre voluntad era un enigma: insoluble para nuestros antepasados paganos y aún hoy confunde el espíritu de nuestros más profundos pensadores. Las nornas decidieron así, dice la Vieja Edda, el destino de Helge Hundingsbane:

Era en otro tiempo,
Cuando las águilas emitían hirientes gritos,
Y las aguas santas caían
De las colinas celestes;
Entonces a Helge,
El magnánimo,
Berghild dio la vida
En el Braalund.

Era de noche en el castillo:
Vinieron las nornas,
Que debían del príncipe
Determinar la vida;
Decretaron
Que sería un príncipe muy famoso,
Y de los jefes
El más renombrado.

Con todo su poder hilaron
Los hilos fatales (que predecían)
Cuándo vencería a los burgos
En el Braalund.
Desenrollaron
La cuerda de oro
Y bajo el centro
Del castillo de la luna la fijaron.

En el este y en el oeste
Escondieron sus extremos,
Allí donde el príncipe tenía
Tierras en el intervalo;
Hacia el norte
La hermana de Nere
Echó una cadena
A la que ordenó durar siempre.

Según las creencias de los nórdicos, el hombre y todo lo que le rodea está sostenido por el poder divino. Las nornas decretaban por el rígido destino la carrera de cada hombre y los mismos dioses no podían cambiarla. El hombre era libre de actuar, pero todas las consecuencias de sus acciones estaban reguladas de antemano.

## SEGUNDA PARTE

## LA VIDA Y LAS HAZAÑAS DE LOS DIOSES

*VERDANDE*

*Vafin er Verdandi reyk.*

# CAPITULO I

# ODIN

## SECCION I
## ODIN

El primero y el más antiguo de los astros es Odín. Su nombre deriva del verbo *vada* (imperfecto, *od*), andar (comparad, *watan, wuot, wuth, wüthen, wuothan, wodan*). Es el espíritu del mundo que todo lo invade, y produce la vida y el espíritu (*oend, aand*). No ha creado el mundo, pero lo dispone y lo gobierna. Con Vile y Ve extrae del cuerpo de Ymer el cielo y la tierra; con Hoener y Loder forma al primer hombre y a la primera mujer, y les da el espíritu. Toda empresa en la paz o en la guerra procede de él. Es el autor de la guerra y el inventor de la poesía. De él procede toda la ciencia, y es el inventor de las runas. Al ser el espíritu de la vida, penetra en toda la materia animada o inanimada, en el universo entero; es el viajero infinito. Lo gobierna todo, y por muy poderosas que sean las otras divinidades, todas la sirven y le obedecen como los hijos obedecen a sus padres. Otorga muchos favores a los dioses y a los hombres. Está dicho en la Vieja Edda, en el canto de Hyndla:

¡Despierta, doncella de las doncellas!
¡Despierta, amiga mía!
¡Hyndla! hermana,
Que resides en la caverna.
Ahora reinan las tinieblas de las tinieblas;
Cabalgaremos juntos hacia Valhal
Y hacia la santa morada.

Roguemos a Odín
Para que entre en nuestras almas;
Da y otorga
El oro a quien merece tenerlo.
Dio a Hermod
Un casco y un coselete,
Y de él Sigmund
Recibió una espada.

A sus hijos les da la victoria,
Pero a otros la riqueza;
La elocuencia a los grandes
Y el espíritu a los hombres;
Da el viento favorable a los barcos
Y las visiones a las escaldas;
Da el valor
A más de un guerrero.

Los héroes son especialmente objeto constante de su solicitud. Guía y protege al valiente héroe durante toda su vida; vigila su nacimiento y su entero desarrollo; le da armas maravillosas, le enseña nuevos artes de guerra, le asiste en las circunstancias críticas, le acompaña en la guerra y detiene el vuelo de las flechas enemigas; y cuando finalmente el guerrero llega a viejo, vigila que no muera en su cama, y que sucumba dignamente combatiendo. Finalmente, protege la organización social y las influencias del espíritu humano. Venga los asesinatos, protege la santidad de las promesas, domina el odio y disipa la ansiedad y la pena.

## SECCION II
## LOS NOMBRES DE ODIN

Odín es llamado Alfadir (padre de todas las cosas), porque es el padre de todos los dioses, y Valfadir (padre de la mortandad), porque escoge sus hijos entre todos los que sucumben combatiendo. Les ha preparado como morada Valhal y Vingold, donde se les llama *einherjes* (héroes). En Asgard, Odín tiene doce nombres, pero la Nueva Edda enumera cuarenta y cuatro, y si a estos nombres añadimos todos los que le han dado los poetas, el número llegará casi hasta doscientos. La causa de esta multiplicidad de nombres, dice la Nueva Edda, es la gran variedad de lenguas. Pues las diferentes naciones estuvieron obligadas a traducir su nombre a sus lenguas respectivas con el fin de suplicarle y adorarle. No obstante, algunos de estos nombres son debidos a las aventuras que tuvo en sus viajes y que están relatadas en las viejas historias. Nadie podría pasar por sabio, si no pudiese contar esas maravillosas aventuras.

## SECCION III
## FISIONOMIA DE ODIN

Odín tiene el aspecto de un alto anciano de larga barba, que sólo tiene un ojo, tocado de un sombrero de anchos bordes, vestido con un manto rayado de varios colores, y que lleva una lanza en la mano. Lleva en el brazo la argolla de oro Draupner; dos cuervos descansan sobre sus hombros, dos lobos están acostados a sus pies y un enorme carro rueda encima de su cabeza. Está sentado en un trono elevado y domina el mundo, o bien cabalga sobre los vientos con su caballo Sleipner. Su fisionomía expresa una profunda contemplación. En la *Volsung Saga*, Odín está descrito de la forma siguiente: El rey Volsung había hecho preparativos para una recepción. Unos brillantes fuegos llameaban a lo largo de la sala, en me-

dio de la cual se levantaba un gran árbol cuyo verde y bello follaje cubría el techo. (Esto nos recuerda a Ygdrasil.) El rey Volsung lo había colocado y era llamado árbol de Odín. Ahora bien, mientras los huéspedes estaban sentados alrededor del fuego durante la velada, un hombre cuya fisionomía no conocían, entró en la sala. Llevaba un manto abigarrado, andaba descalzo, y sus calzones eran de tela, y un sombrero de amplios bordes cubría su figura. Era muy alto, parecía mayor y sólo tenía un ojo. Llevaba una espada en la mano. El hombre se dirigió hacia el árbol y lo embistió con su espada con tal fuerza que ésta se hundió hasta la guarda. Nadie osó dirigirse a este hombre. Entonces dijo: Aquel que saque esta espada del tronco del árbol la recibirá de mía como regalo y podrá comprobar que jamás habrá llevado una espada mejor. Entonces el anciano salió de la sala, y nadie supo quien era ni adonde iba. Todos trataron de retirar la espada, pero no quiso moverse antes de la llegada de Sigmund, hijo de Volsung; para él pareció ser completamente libre. En la continuación de la Saga, Sigmund se convirtió en rey, y ya era viejo cuando hizo la guerra al rey Lynge. Las nornas lo protegían de forma que no podía ser herido. Durante una balla con Lynge, Sigmund vio llegar hasta él a un hombre que llevaba un gran sombrero y un manto azul. Sólo tenía un ojo y llevaba una lanza en la mano. Este hombre dirigió su espada contra Sigmund. La espada de Sigmund se partió en dos, la fortuna le abandonó, y cayó. La misma Saga nos dice más adelante que el hijo de Sigmund, Sigurd, levantó velas sobre un gran dragón para atacar a los hijos de Hunding. Se levantó una tormenta, pero Sigurd ordenó que no se bajasen las velas, aunque el viento las rompiese, sino que al contrario se izaran más alto. Al pasar por una punta rocosa, un hombre echó un grito al navío y preguntó quien era el comandante de la flota. Respondieron que era Sigurd Sigmundson, el más bravo de todos los jóvenes. El hombre dijo: Todos están de acuerdo en alabarle; recoged las velas y tomadme a bordo. Le preguntaron su nombre. Respondió: Me llamaban Hnikar cuando alegraba al

cuervo tras la batalla; llamadme ahora Karl, de la montaña, o Fengr o Fjolner, ¡pero tomadme a bordo! Se pararon y le tomaron a bordo. La tormenta cesó, y navegaron hasta que llegaron a los dominios de los hijos de Hunding; entonces Fjolner (Odín) desapareció. En la misma Saga, se aparece también a Sigurd bajo la forma de un anciano con una larga barba flotante y le enseña a cavar unos fosos para capturar a Fafner.

## SECCION IV
## ATRIBUTOS DE ODIN

El sombrero de Odín representa la bóveda redondeada del cielo; su manto azul o variopinto es la atmósfera o el cielo azul; uno y otro simbolizan la protección.

Anteriormente se han mencionado los cuervos de Odín, Hugin (reflexión) y Munin (memoria). Están posados sobre sus hombros y le murmuran al oído todo lo que ven y oyen. Al amanecer, los envía a volar por el mundo, y vuelven al atardecer a la hora de la comida. Por eso Odín sabe tantas cosas y es llamado Rafnagud (dios de los cuervos). Odín se expresa de una manera encantadora al hablar de sus cuervos en un canto de la Vieja Edda, el canto de Grimner:

Hugin y Munin
Vuelan cada día
Por el vasto mundo.
Temo por Hugin
Por que no vuelva más,
Y estoy más inquieto aún por Munin.

En el canto del cuervo de Odín, Hug (Hugin) va a explorar los cielos. El espíritu de Odín está pues en el cuervo que vuela; es el regulador espiritual.

Odín tiene dos lobos, Gere y Freke (el glotón y el voraz). Odín da a estos dos lobos toda la carne que hay sobre la

mesa, pues él mismo no tiene necesidad de alimento.

El vino le sirve a la vez de carne y de bebida. De esta manera se expresa la Vieja Edda, en el canto de Grimner:

Ger y Freke
Se nutren de alimentos de guerra,
Padre triunfante de los ejércitos,
Pues es solamente con vino
Que Odín famoso en las armas
Se alimenta eternamente.

Encontrarse a un lobo es un buen augurio. Odín divirtiéndose con sus lobos es un tema encantador para un escultor.

Odín tiene una argolla llamada Draupner. Encontramos su historia en las conversaciones de Brage, la segunda parte de la Nueva Edda. Un día Loke había cortado sin malicia toda la cabellera de Sif, la mujer de Thor. Pero cuando Thor lo descubrió, cogió a Loke y le hubiera triturado todos los huesos si no hubiera jurado mandar hacer a los alfios de las tinieblas una cabellera de oro para Sif, que crecería como los otros cabellos. Loke fue, pues, a la morada de los enanos que son llamados hijos de Ivald, y ellos hicieron los cabellos, y Skidbladner (barco de Frey), y la lanza que poseía Odín y que se llama Gungner. Entonces Loke apostó sobre su cabeza con el enano, cuyo nombre era Brok, que su hermano Sindre no sería capaz de hacer otros tres tesoros tan buenos como los que acaban de ser nombrados. Los hermanos se dirigieron a la forja. Sindre puso una piel de cerdo en la fragua y pidió a Brok que maniobrara el fuelle y que no se parara hasta que Sindre no hubiera retirado de la fragua lo que había colocado. Una mosca se posó sobre la mano de Brok y le picó, pero no por eso dejo de maniobrar el fuelle, y lo que Sindre retiró fue un cerdo con sedas de oro. Entonces Sindre puso oro en la fragua. Esta vez la mosca se posó sobre el cuello de Brok y le picó más fuerte, pero no por eso dejó de maniobrar el fuelle, y lo que retiró el forjador fue la argolla de oro Draupner.

La tercera vez Sindre puso hierro en la fragua y pidió a su

hermano que continuara soplando, si no todo se perdería. Entonces la mosa se posó entre sus ojos y le picó los párpados. La sangre empezó a caer de sus ojos, de tal forma que no podía ver; entonces Brok soltó un instante el fuelle para asustar a la mosca. Lo que el forjador retiró fue un martillo. Sindre dio a su hermano estos tesoros y le pidió que fuera a Asgard a buscar a quien había apostado. Mientras Loke y Brok llegaban cada uno con sus tesoros, los asios se sentaron sobre sus tronos, y deliberaron, y Odín, Thor y Frey fueron nombrados jueces para dar la decisión final. Entonces Loke dio a Odín la lanza que no debía jamás perder su señal; a Thor le dio la cabellera que enseguida creció rápidamente en la cabeza de Sif; y a Frey, le dio el barco, que siempre tenía viento favorable en cuanto sus velas eran desplegadas, sin importar donde iba su capitán: también se lo podía plegar como una servilleta y guardarlo en el bolsillo si se deseaba. Después de esto Brok avanzó y dio a Odín la argolla, diciendo que cada novena noche le surgiría otra argolla igual de pesada. A Frey le dio el cerdo, diciéndole que podría correr en el aire y sobre el mar día y noche, más rápido que cualquier otro caballo, y que, por muy negra que fuese la noche, por más oscuros que fuesen los otros mundos, siempre habría claridad, donde estuviera presente el cerdo, tan brillantes eran sus sedas. A Thor le dio el martillo, diciendo que podría golpear un objeto por grande que fuera; que jamás golpearía en falso, y que cuando lo lanzase no debía temer perderlo, pues por muy lejos que fuera a caer, volvería siempre a su amo, y según sus deseos, se volvería tan pequeño que podría esconderlo en su seno; pero tenía un defecto, su empuñadura era un poco corta. Según la decisión de los dioses, el martillo era el mejor de todos los tesoros, especialmente por la protección que ofrecía contra los gigantes del frío; en consecuencia, decidieron que el enano había ganado la apuesta. Este último quiso pues la cabeza de Loke. Loke se ofreció a recuperarla de alguna manera; pero el enano no quiso aceptar ninguna alternativa. ¡Bueno, cógeme entonces, dijo Loke, y en un

momento estuvo muy lejos, pues tenía unos zapatos con los que podía correr a través de los aires y sobre el mar. Entonces el enano pidió a Thor que lo cogiera, lo que fue hecho; pero cuando el enano quiso cortarle la cabeza, Loke dijo: La cabeza os pertenece, pero no el cuello. Entonces el enano cogió hilo y un cuchillo y quiso perforar los labios de Loke para coserlos juntos, pero el cuchillo no estaba bastante afilado. Estaría bien que tuviera el aliento de mi hermano, dijo, e inmediatamente el aliento estuvo allí, y fue afilado. Entonces el enano cosió juntos los labios de Loke. (Los enanos son representados como los herreros de los dioses.)

La argolla Draupner es un símbolo de fertilidad. Odín colocó esta argolla en la pira funeraria de Balder y fue quemada con Balder (el verano), y cuando Balder envió esta argolla a Odín, su mujer, la diosa de las flores Nanna envió a Frigg, la mujer de Odín, una alfombra (de hierba), que representa el retorno de la vegetación y de la fertilidad. Balder reenvía la argolla en recuerdo de los buenos tiempos en los que él y su padre (Odín) trabajaban juntos, y de esta forma recuerda al padre de todas las cosas que debe seguir bendiciendo la tierra y volviendola fecunda. Pero eso no es todo; esta argolla simboliza también la fecundidad del espíritu, el poder creador del planeta, la evolución del pensamiento, la maravillosa cadena de las ideas. Las argollas caen de Draupner como la gota cae en la gota. Las ideas no permanecen atadas a sus padres, sino que viven una vida independiente en cuanto han nacido; la idea o el pensamiento, una vez despierto, no se adormece, sino que continua creciendo y desarrollandose de hombre a hombre, de generación en generación, produciendo constantemente nuevas ideas hasta que se desarrolla en un sistema único. Si, como lo hicieron nuestros antecesores, consideramos esta argolla de oro como la conexión histórica entre los tiempos y los acontecimientos, esta argolla que se multiplica sin cesar y que se desarrolla por encadenamiento en la marcha progresiva del tiempo, ¡qué bella cadena de oro se ha formado desde la aurora de los tiempos hasta ahora!

Odín tenía una lanza llamada Gungner. La palabra significa la producción de un violento temblor o sacudida, y, en efecto, sacudía con viveza a cualquiera que era golpeado por ella. Como hemos visto más arriba, fue fabricada por los hijos de Ivald (los enanos), y fue dada a Odín por Loke. Odín se lanza al campo de batalla con un casco de oro, una armadura resplandeciente y su lanza Gungner. El juramento se prestaba sobre la punta de Gungner. Esta lanza es muy a menudo nombrada en las Sagas semi-mitológicas, donde se ven volar las lanzas sobre las cabezas de los enemigos; están paralizados por el pánico y deshechos. Las lanzas son a veces consideradas como fenómenos meteóricos que muestran una amenaza de guerra. La lanza simboliza la fuerza y el poder de Odín. Cuando Odín tiraba su lanza sobre alguien, señalaba así que le pertenecía. ¿Acaso el mismo Odín no se hirió con su lanza, y de esta forma se consagró él mismo al cielo? Cuando Odín pone la lanza en manos de un guerrero, es que vela por él y dirige sus acciones de valor. Cuando Odín es el dios de la poesía y de la elocuencia (anglosajón *wod*), entonces la lanza Gungner es la sátira mordaz y afilada que pueden expresar la poesía y el arte oratorio.

El caballo de Odín, Sleipner (resbaladizo), era el mejor caballo. Unas runas estaban grabadas en sus dientes. El mito siguiente nos da un relato de su nacimiento: Cuando los dioses construían sus moradas, y ya habían terminado Midgard y Valhal, llegó cierto artesano que ofreció construirles, en el espacio de tres medios años, una residencia tan bien fortificada, que estarían perfectamente a salvo de las incursiones de los gigantes del frío y de los gigantes de las montañas, aún cuando hubieran penetrado en el Midgard. Pero pidió como recompensa a la diosa Freyja, junto con el sol y la luna. Tras una larga deliberación, los dioses aceptaron sus condiciones, siempre y cuando terminase todo el trabajo solo, sin la ayuda de nadie, todo en el término de un invierno; pero si había algo inacabado el primer día del verano, perdía la recompensa convenida. Cuando le dijeron estas condiciones, el artesano

estipuló que le fuera permitido utilizar su caballo, llamado Svaldilfare (portador de lo resbaladizo), y según el parecer de Loke, esto le fue concedido. En consecuencia, empezó a trabajar el primer día el invierno e hizo arrastrar a su caballo piedras para la construcción durante la noche. Las enormes dimensiones de las piedras sorprendieron a los dioses, y vieron claramente que el caballo realizaba el doble de trabajo que el que hacía su amo. El acuerdo, sin embargo, había sido concertado en presencia de testigos y confirmado por solemnes juramentos, pues sin estas precauciones ningún gigante se hubiera creído en seguridad entre los dioses, sobre todo entonces que Thor volvía de una expedición que había emprendido en el este contra los malos demonios.

Cuando se acercó el fin del invierno, el edificio estaba muy adelantado, y las murallas eran lo suficientemente elevadas y macizas como para volver esta residencia inexpugnable. En una palabra, cuando sólo faltaban tres días para el verano, la única parte que faltaba por terminar era la puerta. Entonces los dioses se sentaron en sus tronos de justicia y deliberaron, preguntándose unos a otros quien, entre ellos, podía haber aconsejado dar Freyja al Jotunheim o sumergir los cielos en las tinieblas al permitir que el gigante se llevara al sol y a la luna. Estuvieron todos de acuerdo que ningún otro que no fuera Loke Laufeyarson, autor de tantas desgracias, podía haber dado un consejo tan malo, y decidieron que sufriría una muerte cruel si no inventaba un medio para impedir que el artesano acabara su tarea y obtuviese la recompensa estipulada. Se pusieron en seguida al trabajo de atarle las manos a Loke, que en su espanto prometió por juramento que, a cualquier precio, arreglaría las cosas de tal forma que el hombre perdiese su recompensa. La misma noche cuando el artesano acompañaba a Svaldilfare para transportar las piedras, una yegua salió de repente de un bosque y se puso a mugir. El caballo, así excitado, rompió sus ligaduras y corrió tras la yegua en el bosque, lo que obligó al hombre a correr también tras el caballo: de esta forma se perdió toda la no-

che, así que al alba el trabajo no había hecho su progreso ordinario. El hombre, viendo que no tenía otro medio de terminar su trabajo, recobró su talla gigantesca, y los dioses vieron claramente entonces que se trataba de un gigante de las montañas que había venido entre ellos. No teniendo ya más miramientos hacia sus juramentos, fueron pues a casa de Thor, quien acudió enseguida en su ayuda: levantando su mazo Mjolner (el aplastante) que los enanos habían fabricado, pagó su salario al obrero, no con el sol o la luna, ni incluso enviándolo a Jotunheim, sino que del primer golpe hizo estallar la cabeza del gigante y lo precipitó cabeza gacha al Niflheim. En cuanto a Loke, había corrido una carrera tal con Svaldilfare, que poco tiempo después el autor de las desgracias (Loke) tuvo un potro gris de ocho piernas. Es el caballo Sleipner, que sobrepasa a todos los caballos que hayan jamás tenido los dioses y los hombres. Los dioses perjuraron, y la Vieja Edda se expresa así a este respecto:

Entonces se juntaron los dominadores,
Todos los dioses más santos:
Sentados en sus elevados tronos,
Deliberaron juntos;
Ellos que alegremente
*Habían mezclado la falsía*
Y a la raza de los gigantes
Habían dado la doncella de Oder.[1]

Entonces Thor que allí estaba,
Se levantó lleno de rabia,
Pues raramente, se queda tranquilamente sentado
Cuando oye tales cosas.
Todos los juramentos fueron, pues, anulados,
Y las bellas palabras de promesa,
Y la fe no fue por más tiempo
Obligada en el consejo.

Proponemos este enigma. ¿Cuáles son los dos seres que cabalgan hacia el Thing? Juntos tienen tres ojos, diez pies

1 Freyja, que los dioses habían prometido al gigante, era la mujer de Oder.

y una cola, y así viajan a través del país. La respuesta es Odín, que cabalga sobre Sleipner; tiene un ojo, el caballo dos; el caballo corre sobre ocho pies, Odín tiene dos; sólo el caballo tiene una cola.

El caballo de Odín, Sleipner, simboliza los vientos del cielo, que soplan por los cuatro costados. En Skaane y en Bleking, en Suecia, era costumbre dejar en los campos una gavilla de grano para el caballo de Odín, para impedir que pisoteara los granos con los pies. Miércoles se llama así por Odín (*Wednesday, Odinsday*), y es el día en que su caballo estaba más dispuesto a visitar los campos. Pero, en un sentido más elevado, Sleipner es un Pegaso. Pegaso volaba de la tierra a las moradas de los dioses. Sleipner viene del cielo, lleva al héroe sano y salvo a través de los peligros de la vida, y transporta al poeta que cree en el espíritu a la morada celeste. Grundvig llama a Sleipner corcel del alma del poeta; es decir de la estrofa islandesa o nórdica antigua, que consistía en ocho versos, o cuatro octómetros. La interpretación más poética de los mitos es la que es más verídica.

## SECCION V
## VIAJES DE ODIN

Podríamos escribir un capítulo entero referente a los viajes de Odín, a sus visitas a los gigantes, a los hombres, a los campos de batalla, etc., pero como estos relatos son muy extensos, y los encontramos en su mayoría en las Sagas semi mitológicas, donde es difícil separar el elemento legendario del elemento histórico, nos limitaremos a hacer algunas observaciones sobre este tema. Todos los viajes de Odín nos lo muestran naturalmente como el espíritu que penetra en todo el universo. Tienen el mismo significado que su caballo Sleipner, que sus cuervos Hugin y Munin, etc. Desciende al fondo del mar para encontrar la sabiduría, baja a la tierra para someter a prueba las almas de los hombres. En la Vieja Edda,

los viajes de Odín constituyen el tema de los cantos de Vafthrudner, de Grimner, de Vegtam, etc. En el canto de Vafthrunder, Odín visita al gigante Vafthrudner con el fin de poner a prueba su ciencia. Proponen preguntas relativas a la cosmogonía del Norte, con la condición de que la parte vencida sacrificara su cabeza. El gigante se expone a la pena. Odín se da el nombre de Grangaad, pero, en la última pregunta, el gigante lo reconoce, y está impresionado por el terror y y el temor. El gigante debe perecer, puesto que ha emprendido una lucha con Odín. El alma subyuga la naturaleza física. Cuando el gigante reconoce a Odín, comprende su baja naturaleza y debe morir. Ningún pillo puede mirar a la cara a un hombre honesto. En el Grimnersmal, Odín toma el nombre de Grimner y se va a someter a prueba el alma de su hijo nutricio Geirrod. Geirrod lo tortura y lo coloca entre dos fuegos. Y aquí comienza el canto en el que Odín se glorifica a sí mismo, glorifica el poder de los dioses, y compadece a su hijo nutricio; pero finalmente se descubre y consagra a Geirrod a la muerte por su trato poco hospitalario. Odín termina así el discurso que dirige a Geirrod en el canto de Grimner:

Te he dicho muchas cosas,
Pero te has acordado de poco:
Tus amigos te han perdido.
La espada de mi amigo
La veo yacer
Goteando toda de sangre.

Ygg tendrá ahora
La caída por la espada;
Tu vida ya ha transcurrido:
Contra ti los dioses están irritados,
Avanza hacia mí, si puedes

Odín es mi nombre,
En otro tiempo me llamaba Ygg,
Y otrora Thund,
Vaker y Skilfind,

Vafud y Hroptatyr;
Ante los dioses me llamaba Gant y Jalk[1],
Ofner y Svafner;
Creo que todos estos nombres
Me pertenecen sólo a mí.

## SECCION VI
## ODIN Y MIMER

En el canto de Vegtam, Odín va a ver a Hel, y pide a la profetisa que le muestre la suerte de su hijo Balder. Pide también consejo a los manantiales más alejados del océano y escucha la voz del abismo. Algunos mitos hablan de Odín que deja su ojo en prenda a Mimer, otros relatan su conversación con la cabeza de Mimer.

La Nueva Edda, tras haber dicho que la fuente de Mimer está situada bajo la raíz del árbol del mundo Ygdrasil que se extiende hacia Jotunheim, añade que la sabiduría y el espíritu están allí ocultos, y que Odín fue un día a ver a Mimer y le pidió que le dejase beber el agua de la fuente. Consiguió beber, pero tuvo que dejar uno de sus ojos en prenda. A este mito se refiere el siguiente pasaje de la Voluspa en la Nueva Edd:

Estaba sentada aparte sola,[2]
Cuando llegó este anciano
Príncipe temido de los dioses
Y miró su ojo.

La Vala dijo a Odín:

¿Qué querías preguntarme?
¡Odín! Lo sé todo,

1 Jalk, matador de gigantes.
2 La Vala, o profetisa.

Sé dónde has hundido tu ojo
En la pura fuente de Mimer.

Cada mañana Mimer bebe hidromiel
De la prenda de Valfödr.
¿Ya lo comprendéis, o qué?

Ya habíamos relatado este mito a propósito de Ygdrasil, pero lo hemos repetido para echar un rayo de luz sobre el carácter de Odín, y el sabio Mimer también está descrito con toda claridad.

Referente a la conversación de Odín con la cabeza de Mimer, tenemos el siguiente pasaje en el canto de Sigdrifa:

Estaba de pie sobre la roca[1]
Con su cortante espada,
Entonces la cabeza de Mimer pronunció
Su primera palabra sabia,
Y expresó sentencias ciertas.

Y leemos en la Voluspa, cuando se acerca el Ragnarok:

Los hijos de Mimer bailan
Pero el árbol central se incendia
Al son de
Gjallarhorn;
Heimdal toca fuerte,
Levanta su cuerno;
*Odin habla*
*Con la cabeza de Mimer.*

El ojo de Odín es el sol. La fuente de Mimer es el manantial más alejado del océano. El ojo de Odín, el sol, se hunde cada anochecer en el océano para buscar los secretos del abismo, y cada mañana Mimer bebe el hidromiel castaño dorado (la aurora). Cuando el alba colorea el mar de escarlata y carmesí, la blanca fuente de Mimer se convierte en dorada hidromiel; es entonces cuando Mimer, el guardián de la fuente de la ciencia, bebe en su cuerno de oro el claro hidromiel que se

1 Odín.

escapa de la prenda de Odín. Pero Mimer significa memoria (anglosajón, *meomor*), y como sabemos que nuestros antepasados tenían un profundo respeto por la memoria del pasado, y que los héroes caídos que gozaban de la felicidad del Valhal con Odín, celebraban el recuerdo de las acciones que habían cometido en la tierra, conviene añadir que Mimer era la personificación de la memoria. Nuestro espíritu (Odín, *od, aand*) se hunde en las profundidades del pasado (memoria, el mar, fuente de Odín), y trae pensamientos dorados, que son desarrollados por el conocimiento que hemos extraído de las profundidades situadas bajo el mar de la historia pasada y de la experiencia. ¡Qué vasto océano el de la historia y la experiencia de nuestra raza!

## SECCION VII
## HLIDSKJALF

Hlidskjalf es el trono de Odín. Sabemos poca cosa de éste. La Nueva Edda habla de una magnífica morada que pertenecía a Odín, llamada Valaskjalf: construida por los dioses, tenía un techo de plata pura, y encerraba el trono llamado Hlidskjalf. Cuando Odín está sentado en su trono puede ver el mundo entero. Pero no se contenta con sólo mirar, también escucha:

> Odín escuchaba
> En Hlidskjalf.

está dicho en el canto del cuervo de Odín; en el canto de Grimner, está dicho que Odín y Frigg, su mujer, estaban sentados sobre Hlidskjalf y veían el mundo entero; y en el canto de Skirner leemos que Frey, hijo de Njord, se había sentado un día en Hlidskjalf. Como Odín envía todas las mañanas a sus cuervos, parece que sea su primera atención mirar como un buen padre el mundo que ha creado y ver lo que

hacen sus hijos y si les hace falta su providencial solicitud.[1] Explicaremos más adelante lo que es Valhal. Está situado en Gladsheim, donde Odín se sentaba con sus héroes escogidos y bebía vino. Pero Valaskjalf es un lugar diferente de Gladsheim, y el trono de Odín, Hlidskjalf, se encuentra en su pináculo más elevado, por encima de las altas bóvedas del cielo.

## SECCION VIII
## ODIN PERSONAJE HISTORICO

Acabamos de presentar el Odín mitológico, tal como está basado en los fenómenos impenetrables de la naturaleza, y hemos proporcionado algunos datos sobre el elemento moral o antropomórfico contenido en cada mito. Hablaremos próximamente de las mujeres de Odín, de sus sirvientes, de sus hijos, etc.; pero antes de pasar a ese tema, daremos un corto esbozo del Odín histórico, tal como está presentado en el *Heimskringla* de Snorre Sturleson por Saxo Gramático y otros. Mallet, el escritor francés que ha estudiado las antigüedades del Norte, ha dado un cuadro sinóptico de todo lo que estos escritores han dicho referente a los viajes y proezas de este famoso personaje, y le tomaremos prestado un estracto.

El imperio romano había llegado al apogeo de su poder y había sometido a sus leyes a toda la parte del mundo entonces conocida, cuando un acontecimiento imprevisto le suscitó enemigos en el seno mismo de los bosques de Escitia y al borde del Tanais. En su huida, Mitridato había arrastrado a Pompeyo en su persecución a estos desiertos. El rey de Ponto buscó allí refugio y nuevos medios de venganza. Esperaba armar contra la ambición de Roma a todos los pueblos bárbaros, sus vecinos, pues hacía peligrar su libertad. Al principio lo consiguió, pero todos esos pueblos, carentes de

1 No deben confundirse Hlidskjalf y Valhal.

unión, mal armados, y aún peor disciplinados, fueron obligados a ceder al genio de Pompeyo. Se dice que entre ellos se hallaba Odín. Fue obligado a huir de la venganza de los romanos y a buscar, en regiones desconocidas a sus enemigos, la seguridad que ya no podía encontrar en su país.

Odín era el comandante de los asios, cuyo país estaba situado entre el Pont-Euxin y el mar Caspio. Su principal ciudad era Asgard. Odín, que había reunido bajo su bandera a la juventud de las naciones vecinas, avanzó hacia el oeste y el norte de Europa: sometió a todos los pueblos que se encontró en el camino, y los dio como vasallos a uno o a otro de su hijos. Varias familias soberanas del Norte pasan por descender de estos príncipes. Así pues Hengist y Horsa, los jefes sajones que conquistaron la Bretaña en el siglo V, cuentan a Odín entre sus antepasados. Lo mismo hacían otros príncipes anglosajones, así como la mayoría de los príncipes de la Baja Germania y del Norte.

Tras haber dispuesto de tantas comarcas, establecido y confirmado sus nuevos gobiernos, Odín dirigió su marcha hacia Escandinavia, atravesó el Holstein y el Jutland. Estas provincias no le opusieron ninguna resistencia. Luego pasó al Funen (Dinamarca), que se sometió desde su aparición. Permaneció mucho tiempo en esta isla y construyó la ciudad de Odense (*Odins-ve*, santuario de Odín), que todavía conserva en su nombre el recuerdo de su fundador. Desde allí extendió su autoridad por todo el Norte. Sometió al resto de Dinamarca y colocó en su trono a su hijo Skjold. Los descendientes de Skjold siguieron gobernando Dinamarca durante varias generaciones, y fueron llamados skjoldungs.

Odín, a quien parece haberle complacido más dar sus coronas a sus hijos, que llevarlas él, pasó luego a Suecia, donde reinaba en aquella época un príncipe llamado Gylfe que le otorgó grandes honores e incluso lo adoró como a una divinidad. Odín adquirió pronto en Suecia la misma autoridad que había conquistado en Dinamarca. Los suecos acudieron en masa a rendirle homenaje y de común acuerdo otorgaron

el título de rey a su hijo Yngve y a su posteridad. Tal es el origen de los Ynglings, nombre bajo el cual fueron designados mucho tiempo los reyes de Suecia. Gylfe murió y fue olvidado; Odín adquirió un duradero renombre por su distinguido gobierno. Confeccionó nuevas leyes, introdujo las costumbres de su país, y estableció en Sigtuna, antigua ciudad situada en la misma provincia que Estocolmo, un consejo supremo o tribunal, compuesto por doce jueces. Su misión era velar por el bien público, distribuir justicia al pueblo, presidir el nuevo culto que Odín había traído consigo del Norte, y conservar fielmente los secretos religiosos y mágicos que este príncipe les había confiado. Estableció un impuesto para cada habitante del país, pero por su parte se comprometió a defenderlos contra todos los enemigos y a proveer a los gastos del culto rendido a los dioses en Sigtuna.

Estas grandes conquistas no parecieron sin embargo haber satisfecho su ambición. El deseo de extender más lejos su religión, su autoridad y su gloria le hicieron emprender la conquista de Noruega. Su buena fortuna lo siguió, y este reino se sometió pronto a un hijo de Odín llamado Saming, que se convirtió en jefe de una familia cuyas diferentes ramas reinaron mucho tiempo en Noruega.

Cuando Odín hubo realizado estas gloriosas hazañas, se retiró a Suecia: allí, sintiendo próximo su fin, no quiso esperar que una enfermedad de languidez pusiera fin a esta vida que había tan a menudo y tan valientemente expuesto en los campos de batalla: reunió a su alrededor a sus amigos y compañeros de fortuna, y con la punta de su lanza se hizo nueve heridas, en forma de círculo, y con la espada se hizo otros muchos cortes en la piel. Declaró al morirse que volvía a Asgard a tomar su sitio entre los dioses para un banquete eterno, donde acogería con grandes honores a todos los que se expusieran intrépidamente en los campos de batalla y murieran bravamente con la espada en la mano. En cuando hubo exhalado el último suspiro, transportaron su cuerpo a Sigtuna donde, según la costumbre introducida por él en el

Norte, su cuerpo fue quemado con mucha pompa y magnificiencia.

Este fue el final de este hombre, cuya muerte fue tan extraordinaria como su vida. Muchos sabios han pretendido que el deseo de vengarse de los romanos fue el principio que dominó toda su conducta. Alejado de su primera patria por los enemigos de la libertad universal, su resentimiento era tanto más violento por cuanto que los godos consideraban un deber sagrado vengarse de todas las injurías sobre todo de las inferidas a sus padres o a sus países. Al atravesar tantos reinos alejados y establecer con tanto celo sus doctrinas de valentía, sólo tenía, dicen, por fin el levantar todas las naciones contra una nación tan formidable y tan odiosa como Roma. La semilla que Odín depositó en el seno de los adoradores de los dioses fermentó mucho tiempo en secreto; pero con el curso de los años, a una señal convenida cayeron sobre este desgraciado imperio, y lo derrotaron completamente tras varios choques repetidos, vengando así el insulto hecho a su fundador tantos siglos antes.

Las Sagas describen a Odín como el más persuasivo de los hombres. Nada podía resistir la fuerza de sus palabras. A veces animaba sus arengas con versos que componía sin preparación, y no sólo era un gran poeta, sino que fue él quien enseñó el arte de la poesía a los nórdicos. Fue el inventor de los caracteres rúnicos, que estuvieron tanto tiempo en uso en el Norte. El arte de expresar con caracteres escritos el pensamiento invisible del hombre es la invención más maravillosa que se haya hecho jamás; es casi tan milagrosa como la misma palabra, y bien puede ser llamada una clase de segunda palabra. Pero lo que más contribuyó a hacer pasar a Odín por dios, fue su habilidad en la magia. Podía dar la vuelta al mundo en un abrir y cerrar de ojos; mandaba sobre el aire y las tempestades, podía tomar toda clase de formas, resucitar a los muertos, predecir el futuro, arrebatar la salud y la fuerza a sus enemigos por medio de encantamientos, y descubrir todos los tesoros escondidos en la tierra. Sabía cantar aires

tan tiernos y melodiosos, que las llanuras y montañas se abrían y dilataban de placer; los espíritus atraídos por la dulzura de sus cantos, dejaban sus cuevas infernales y se quedaban inmóviles a su alrededor.

Pero si su elocuencia, junto con su porte augusto y venerable, lo hacían querer y respetar en una asamblea calmada y apacible, no era por ello menos temible y furioso en el campo de batalla. Inspiraba un terror tal a sus enemigos, que pensaban no poder describirlo mejor que diciendo que los volvía sordos y ciegos. Parecía un lobo desesperado y mordiendo de rabia su propio escudo, se tiraba en medio de las filas enemigas y hacía a su alrededor la más horrible carniceria sin recibir ninguna herida. Este es el Odín histórico del Norte, tal como era en otros términos, el gran ejemplo que los nórdicos debían imitar en la guerra y en la paz.

## SECCION IX
## LAS MUJERES DE ODIN

Las mujeres de Odín son Jord (Fjorgyn, Hlodyn), Rind y Frigg. El cielo se casa con la tierra. Encontramos esto en todas las mitologías (Urano y Gea, Zeus y Demeter, etc.). Entre los nórdicos también, el señor del cielo y de la tierra (Odín) tiene relaciones conyugales con su propia obra. Esta relación se expresa de tres formas: Odín está casado con Jord, Frigg y Rind. Jord es la tierra original, inhabitada, o la tierra sin relación con el hombre; Frigg es la tierra habitada, cultivada, morada del hombre, y Rind es la tierra de nuevo inculta, cuando los blancos copos del invierno cubren su superficie; en esta última condición resiste mucho tiempo a las caricias de su esposo. Esta relación está aun más claramente expresada en sus hijos. Odín engendra a Thor con Jord, a Balder con Frigg y a Vale con Rind. Jord es la Gaia de los griegos, Frigg es Deméter, pero los felices griegos no tienen ninguna diosa que corresponda a Rind; no conocen los rigurosos inviernos del Norte.

Jord es llamada a veces Fjorgyn y Hlodyn, pero esos dos nombres raramente se encuentran en las Eddas. Sólo encontramos ocasionalmente alusiones a esta diosa, tales como, carne de Ymer, hija de Annar, hermana de Dag, madre de Thor, etcétera.

Frigg es hija de Fjorgyn y la primera entre las diosas, reina de los asios y de los asinjias. Odín es su esposo tiernamente amado. Se sienta con ella en el Hlidskjalf y contemplan el mundo entero; con motivo de la muerte de su hijo, el alegre Balder, lloraron juntos con toda la naturaleza. Frigg conoce el destino de los hombres; pero nunca dice ni predice nada a este respecto. Posee un disfraz de halcón, que Loke tomó prestado un día. Posee una magnífica morada, Fensal, donde lloró sobre la desgracia de Valhal tras la muerte de Balder. No es seguro que viernes (*Friday*) tome su nombre de Frigg, Freyja, o de Frey, pero es probable que sea el día de Freyja (*dies Veneris*). Aunque muchos autores confundan a Frigg y a Freyja son, no obstante, dos caracteres absolutamente diferentes. Frigg es la reina de los asios, Freyja es *Vanadis*. Frigg es el amor de una *madre*. Freyja es el amor de juventud o de *doncella*. Los asios son divinidades terrestres, los vanios son divinidades del agua. La diosa vania Freyja representa el amor tumultuoso, agitado, inmoderado, la asinje Frigg representa el amor en su forma más noble y más constante.

## SECCION X
## LAS SIRVIENTAS DE FRIGG

Fulla, Hlyn, Gnaa, Snotra, Var, Lofn (Sjofn), y Syn, tal es la enumeración de las sirvientas de Frigg.

Fulla se pasea con los cabellos flotando sobre sus hombros y la cabeza adornada con una cinta de oro. Frigg le confía sus zapatillas y el cuidado de su aseo y la inicia en sus secretos más importantes. La palabra Fulla significa lleno, plenitud: como sirvienta de Frigg, representa la fertilidad de

la tierra, como muy bien simbolizan su ondeante cabellera y su cinta de oro (cosechas). Cuando Balder envió la argolla Draupner de Hel, su mujer Nanna envió a Frigg una alfombra y a Fulla un anillo de oro.

Hlyn tiene a su cuidado a los que Frigg quiere salvar del peligro.

Gnaa es la mensajera que Frigg envía a los diferentes mundos. Tiene un caballo que puede correr en el aire y en el agua: este caballo se llama Hofvarpner (que echa los cascos). Un día que lo conducía a lo lejos, los vanios vieron su carro en los aires, y uno de ellos exclamó:

¿Qué vuela allí?
¿Qué va allí?
¿Qué resbala arriba, en el aire?

Ella respondió:

No vuelo, sino que avanzo
Y me deslizo en los aires
Sobre Hofvarpner
Cuyo padre es Hamskerper[1]
Y la madre Gardrofa[2]

Gnaa, según la interpretación que se da a esta palabra, significa la suave brisa que Frigg envía para producir el buen tiempo.

Var escucha los juramentos de los hombres, y en particular los que se prestan entre hombre y mujer: castiga a los perjuros. Es sabia y prudente, y su penetración es tal que nada puede escondérsele. Su nombre Var significa cuidadoso (*way*).

Lofn (*lofa, loben*, amar) es tan amable y tan graciosa hacia los que la invocan, que, por un privilegio especial que ha

1 Aquel que endurece el cuero.
2 Que rompe las murallas.

recibido ya sea del mismo Odín, o de Frigg, puede alejar todo obstáculo que impida la unión de dos amantes sinceramente unidos el uno al otro. Su nombre significa amor y todo lo que es amado por los hombres.

Sjofn se complace en volver hacia el amor el corazón y los pensamientos de los hombres; por eso el amor se llama conforme a su nombre *Sjafni*.

Syn vigila la puerta del palacio y la cierra a todos los que no tienen derecho a entrar. Preside los procesos cuando se trata de negar algo por juramento; de allí el proverbio, Syn (negación) es puesta en duda cuando alguna cosa es denegada.

## SECCION XI
## GEFJUN, EIR

Hemos dado anteriormente explicaciones sobre las nornas o destinos (v. pág. 27; estudiaremos Nanna cuando lo hagamos con Balder, y Freyja, la diosa del amor, al tiempo que Njord y Frey; pero todavía hay algunas diosas que requieren nuestra atención.

Gefjun es una virgen, y todas las que mueren virgenes se convierten en sus sirvientes. Sobre ella aparece en la Nueva Edda la anécdota siguiente. El rey Gylfe reinaba sobre ese país que hoy llamamos Suecia. De él se cuenta que dio un día, como recompensa a una mujer que pasaba y que le había divertido, tanta tierra de su reino como pudiera arar con cuatro bueyes en un día y una noche[1]. Esta mujer era de la raza de los asios y se llamaba Gefjun. Tomó cuatro bueyes del norte, venidos del Jotunheim (eran los hijos que había tenido con un gigante), y los unció el arado. Ahora bien, el arado hizo surcos tan profundos que destrozó la tierra: esta fue arrastrada por los bueyes hacia el oeste en dirección al mar, hasta que llegaron a un estrecho. Allí Gefjun fijó la tierra y la

1 Comparad esta fábula con la de Dido y la fundación de Cártago.

llamo Seeland. El lugar donde se había hallado la tierra se cubrió de agua y formó un lago que se llama hoy en Suecia Logrinn (el mar), y las ensenadas de este lago corresponden exactamente a los promontorios de Seeland en Dinamarca. Así habla el Skalde, Brage:

> Gefjun ha sacado de Gylfe
> Rico en tesoros amasados
> La tierra que ha reunido en Dinamarca.
> Llevando cuatro cabezas y ocho ojos,
> Y dejando gotear un caliente sudor,
> Los bueyes arrastraron la resquebrajada masa
> Que formó esta atrayente isla.

La etimología de Gefjun es incierta. Unos la explican como una combinación del griego y del norso *fjón* separación (*terrae separatio*). Grimm lo compara con el viejo sajón *geban*, anglosajón *geofon*, *gifan*, el océano. Grundtvig lo hace derivar del anglosajón *gefean*, alegría. Dice que es la misma palabra que *funen* (*Fyn*), y que el sentido de la fábula es que el Funen y el Jutland, reuniendo sus fuerzas, separaron el Seeland de Suecia. Sería pues una explicación histórica.

Un derivado de *gefa*, dar, ha sido también propuesto, y no hay ninguna duda que Gefjun arando no sea la diosa de la agricultura. Se une a los gigantes (campos estériles o desiertos), los subyuga, y prepara de esta forma la tierra para el cultivo. En este sentido, es la sirviente de Frigg. Gefjun, tierra arada, se desarrolla en Frigg, la tierra que lleva frutos; es pues una virgen, y no una mujer. La virgen *no es*, pero *será* fecunda.

Eir es la diosa del arte de la curación, y esto es más o menos todo lo que sabemos; pero ya es mucho. ¡Un médico para nuestro frágil cuerpo y para el espíritu enfermo! ¡Qué divinidad bienhechora!

## SECCION XII
## RIND

Esta diosa se menciona en la sección IX. Es la tercera de la tierra en sus relaciones con Odín. Así se expresa el canto de Vegtam, en la Vieja Edda:

Rind llevará un hijo
En los palacios de invierno,
Matará al hijo de Odín
Cuando tenga la edad de una noche.
No se lavará una de sus manos
Ni peinará sus cabellos
Antes de llevar a la pira
Al adversario de Balder.

He aquí como el Hávamál, en la Vieja Edda, narra las repetidas tentativas de Odín para conquistar el corazón de esa doncella:

Sólo el alma conoce
Lo que yace cerca del corazón;
Solamente ella tiene consciencia de nuestros afectos.
Ninguna enfermedad es peor
Para un hombre sensible
Que no estar contento de sí mismo.

Es lo que experimentaba
Cuando estaba sentado entre las cañas,
A la espera de mi felicidad.
Esta discreta doncella
Era mía en cuerpo y alma:
No obstante no la poseo.

He encontrado en su lecho
Durmiendo, brillante como el sol,
A la hija de Billing[1].
La alegría de un príncipe

1 Rind era hija de Billing.

Me parecía no ser nada
Si no podía vivir con esta belleza.

Más cerca todavía, dijo
Debes acercarte, Odín,
Si quieres hablar con la joven;
Todo será desastroso
Si solos completamente
No realizamos en secreto esta fechoría.

Me volvía
Pensando amar
Según su sabio deseo;
Pensaba que obtendría
Todo su corazón y todo su amor.

Cuando enseguida volví,
Los valientes guerreros estaban
Todos despiertos;
Ardían las luces
Y llevaban antorchas:
Así me estaba cerrado el camino de la felicidad.

Pero al acercarse la mañana,
Cuando de nuevo volví
Toda la casa se había dormido;
Solamente encontré
Al perro de la doncella
Atado a la cama.

Más de una bella doncella
Es insconstante con el hombre
Cuando se la conoce bien:
Es lo que sentía
Cuando me esforzaba por conquistar
A esta virgen discreta:
Esta astuta doncella
Me colmó
Con toda clase de ultrajes;
Y nada conquisté de esta doncella.

Esta historia es claramente la misma que es narrada como sigue por Saxo Gramático: Odín ama a una joven

cuyo nombre es Rind, y que tiene disposiciones inflexibles. Odín quería vengarse de la muerte de su hijo Balder. Entonces Rosthiof le dijo que con Rind, hija del rey de los ruthenianos, tendría otro hijo que vengaría la muerte de su hermano. Odín se puso su sombrero de amplios bordes, entró al servicio del rey y conquistó su amistad al provocar, en su calidad de comandante, la huida de todo un ejército. Reveló su amor al rey, pero cuando pidió besar a la joven, ésta le golpeó en la oreja. Al año siguiente, vino en calidad de herrero, dándose el nombre de Rosterus, y ofreció a la joven un magnifico brazalete y unos bellos anillos; pero por segunda vez lo golpeó en la oreja. La tercera vez, vino como un joven guerrero; pero ella lo rechazó con tal violencia, que cayó de cabeza. Finalmente, vino como mujer, se dio el nombre de Vecha, y dijo que ejercía la medicina. Como sirvienta de Rind, le lavó los pies por la noche, y cuando cayo enferma, prometió curarla, pero el remedio era tan amargo, que tuvo que ser atada antes. Explicó al padre de la joven que este remedio, aún contra su voluntad, debía operar con todo su poder disolvente y penetrar en todos sus miembros antes de que pudiera recobrar la salud. Conquistó a la joven, como algunos piensan con el consentimiento de su padre. Pero los dioses desterraron a Odín de Bizancio y aceptaron en su lugar a un cierto Oller, al que dieron el nombre de Odín. Oller tenía un hueso que había encantado con sortilegios hasta el punto que podía usarlo como barco para atravesar el océano. Oller fue desterrado a su vez por los dioses, y se fue a Suecia. Odín recuperó su dignidad divina y reclamó su hijo Bous que Rind se había llevado, y que mostraba una gran inclinación por la guerra, y quería vengar la muerte de su hermano. Saxo Gramático cuenta estos hechos con tan buena fe como si se tratara de la historia más verídica, y no se da cuenta en absoluto de su carácter mitológico.

El Rosthiof de Saxo está mencionado en la Vieja Edda bajo el nombre de Hross-thiofr (ladrón de caballos), de la raza de Hrimner (escarcha). La Vecha de Saxo es Odín, que en la

Vieja Edda es llamado Vak. La Havamal no nos narra la última parte de la fábula, y sin el fiel Saxo, nos sería difícil comprender esta parte de la Vieja Edda que hemos citado más arriba. Pero con la luz que él nos da sobre ella ya no hay ninguna duda. Rind es la tierra, no en general, sino la tierra que tras la muerte de Balder está en poder del invierno. ¿Acaso la palabra inglesa *rind* no nos recuerda la corteza terrestre endurecida por las heladas? Mucho tiempo y con desconfianza resiste el amor de Odín; en vano él le ofrece los adornos del verano; en vano le recuerda sus acciones guerreras, pues la guerra era una empresa grata para los normandos en verano. Con toda su poderosa magia, debe disolver y de alguna forma fundir su espíritu terco. Finalmente, ella da a luz a Vale, el robusto guerrero.

En el sortilegio de Groa, en la Vieja Edda, el primer canto que la madre canta a su hijo es éste:

> Te cantaré primero
> Un canto considerado muy útil,
> Y que Rind canta a Ran[1];
> Sacude de tus hombros
> Lo que te parezca penoso:
> Gobiérnate a ti misma. (Sé independiente).

¿Qué es lo que les parece tan penoso a Rind y a Ran, y que sacuden de sus hombros para ser independientes? Es el hielo. Cuando Rind lo hubo arrojado a lo lejos, pidió a la diosa del mar Ran que hiciera lo mismo.

Los griegos tienen una fábula que se parece algo a ésta. El dios del cielo, Zeus baja con la lluvia hasta el regazo de Hera; pero cuando ella resistió a sus ruegos, Zeus dejó caer un aguacero, mientras ella estaba sentada en la cima de una montaña, y se convirtió en ruiseñor (símbolo de la primavera). Entonces Hera, por compasión, acogió en su seno al pájaro mojado que goteaba. ¡Pero observad la diferencia!

1 Diosa del mar.

Hera cede pronto y siente compasión, mientras que nuestra Rind norsa mantiene una resistencia desesperada. En varias ocasiones parece que Odín ha obtenido la victoria, pero la joven vuelve a su obstinación. ¡Con que verdad se aplica esto al clima de nuestras latitudes septentrionales!

Esta es la interpretación física de las relaciones de Odín con Frigg y con Rind. El cielo y la tierra se han unido en matrimonio; en este matrimonio, la tierra se presenta bajo dos formas: fecunda y próspera, infecunda y aprisionada por las cadenas del frío y del hielo. Como rey del año, Odín abraza una y otra forma. Pero Odín es también el padre espiritual (*aand*), que se une con el alma humana terrestre. La encuentra imperfecta y sin cultura, pero susceptible a las impresiones. Los puros pensamientos y los nobles sentimientos son desarrollados y engendran una floreciente actividad. Pero entonces vuelven la insensible frialdad y la obstinación desconfiada que toman posesión del espíritu, y excluyen la influencia de la verdad sobre el alma. Es un tiempo triste aquel en el que la duda, el escepticismo y la desesperación abruman cada noche el alma del desgraciado. No obstante, para aquel que busca honestamente la verdad, eso no es más que una prueba transitoria. Una sabia Providencia lo recibe de nuevo en su seno con manos tiernas y pacientes. Extiende sobre él un rocío de bendiciones. Con su suave soplo, hace fundir el corazón helado, y pronto se reviste de guirnaldas de tonalidades divinas. Alcanza con todos sus encantos la *rind* invernal que nos ata, y el espíritu se levanta libre y despojado de sus ligaduras. Los periodos brillantes y sombríos de nuestra existencia son para nosotros lo que para el claro verano y el oscuro invierno: se suceden alternativamente el uno al otro y avanzan o retardan nuestro desarrollo espiritual que debe proseguir eternamente. He aquí lo que contiene también la fábula de Odín y de Rind, y es su mejor mitad.

## SECCION XIII
## GUNLAD. EL ORIGEN DE LA POESIA

La poesía está representada como un brebaje inspirador. El que lo bebe es *skald*, poeta. Este brebaje estaba guardado entre los gigantes, donde Gunlad lo protegía. Odín desciende hacia los gigantes, domina todos los obstáculos, se gana el afecto de Gunlad, y obtiene permiso para coger el brebaje. Lo lleva consigo hasta el mundo superior y se lo da a los hombres. Esos fueron los orígenes y el desarrollo de la poesía. Lo que está relatado en la Nueva Edda:

Al haber expresado Aeger su deseo de conocer como la poesía había nacido, Brage, dios de la poesía, le hizo saber que los asios y los vanios se habían reunido para poner fin a la guerra que mantenían desde hacía mucho tiempo: se ultimó un tratado de paz, y las dos partes lo ratificaron escupiendo en una vasija. Como signo duradero de la amistad que debía subsistir en el futuro entre las partes rivales, los dioses formaron con esta saliva un ser al que dieron el nombre de Kvaser, y lo dotaron de tal alto grado de inteligencia, que nadie podía hacerle una pregunta que no fuera capaz de responder. Kvaser recorrió el mundo entero para enseñar a los hombres la sabiduría; pero los enanos Fjalar y Galar que le habían invitado a una fiesta, lo asesinaron a traición. Dejaron caer su sangre en dos copas y una caldera. El nombre de la caldera es Odroerer, y los nombres de las copas son Son y Bodu. Mezclando su sangre con miel, consiguieron un brebaje tan excelente, que cualquiera que lo beba adquiere el don del canto (se convierte en poeta o hombre de ciencia, *skald, eda fraedamadr*).. Cuando los dioses preguntaron lo que había pasado con Kvaser, los enanos les dijeron que había sido sofocado por su propia sabiduría, al no poder encontrar a nadie que, proponiéndole un número suficiente de preguntas, pudiera liberarle de su sobreabundancia.

Los enanos invitaron a un gigante, llamado Gilling, y a su mujer. Propusieron al gigante dar un paseo en barco sobre el

mar, pero remaron contra una roca y naufragaron. Gilling no sabía nadar y pereció, pero los enanos nadaron hasta la orilla y contaron su muerte a su mujer, que derramó un torrente de lágrimas. Entonces Fjalr le preguntó si no sería para ella un consuelo mirar en el agua donde había perecido su marido; y como ella accediera, Fjalar dijo a su hermano Galar que debía subirse encima de la puerta y escoger el momento en que ella la franquease para tirarle una piedra de molino a la cabeza, porque sus lloros le disgustaban y le ponían enfermo. El hermano lo hizo, y así ella pereció igualmente. Un hijo de Gilling, un gigante llamado Suttung, se vengó de estos pérfidos crimenes. Arrastró los enanos hasta el mar y los colocó sobre un banco de arena que se sumergía con la marea alta. Ante esta crítica situación, suplicaron a Suttung que les perdonara la vida, y que aceptara el brebaje inspirador de los versos que ellos poseían, como resarcimiento por haber matado a sus padres. Suttung, habiendo aceptado sus condiciones, liberó a los enanos, se llevó el hidromiel, y lo dejó al cuidado de su hija Gunlad. Por eso la poesía es llamada indiferentemente sangre de Kvaser, hidromiel de Suttung, rescate de los enanos, etc.

¿Cómo tomaron los dioses posesión de este precioso hidromiel de Suttung? Odín, firmemente resuelto a conseguirlo, partió para Jotunheim: tras haber viajado algún tiempo, llegó a una pradera donde nueve esclavos hacían la cosecha. Odín entabló conversación con ellos y se ofreció a afilarles sus hoces, oferta que aceptaron con alegría. Tomó de su cintura una piedra para afilar y afiló sus hoces: encontrando que esta piedra había dado a sus hoces un filo extraordinariamente cortante, los esclavos le pidieron si quería que dispusieran de ella; pero Odín lanzó al aire la piedra de afilar, y como todos los esclavos querían atraparla cuando cayera, sucedió que cada uno de ellos lanzó su hoz sobre el cuello de su compañero, de forma que todos murieron en la lucha. Odín fue a pasar la noche a casa de Bauge, hermano de Suttung, que le dijó que estaba afligido por la pérdida de sus obreros,

y que sus nueve esclavos se habían matado entre sí. Odín, que se daba el nombre de Bolverk (aquel que puede realizar los trabajos más difíciles), dijo que a cambio de un sorbo del hidromiel de Suttung haría él solo el trabajo de nueve hombres. Bauge respondió que él no disponía de este brebaje, que sólo Suttung lo usaba; pero que iría con Bolverk y trataría de obtenerlo. Estas condiciones fueron aceptadas, y Odín trabajó todo el verano para Bauge, realizando el trabajo de nueve hombres; pero cuando llegó el invierno, quiso tener su recompensa. Bauge y Odín se fueron juntos, y Bauge expuso a Suttung el convenio que había tenido lugar entre él y Bolverk; pero Suttung se hizo el sordo a los ruegos de su hermano y no quiso compartir una gota del precioso brebaje que estaba celosamente guardado en una caverna bajo la vigilancia de su hija. Odín resolvió penetrar en esta caverna. Debemos inventar una estratagema, dijo a Bauge. Dio, pues, a Bauge el augurio que lleva el nombre de Rate, le dijo que debía perforar un agujero a través de la roca, si el hilo del augurio era lo bastante agudo. Bauge lo hizo, y dijo que había perforado el agujero. Pero Odín, o Bolverk como lo llamamos aquí, sopló en el agujero, y las migas le volaron a la cara. Concibió entonces la sospecha de que Bauge le quería engañar, y le ordenó perforar más y más. Bauge perforó de nuevo, y cuando Bolverk sopló por segunda vez, las migas volaron por el otro lado. Entonces Odín se convirtió en gusano, reptó a través del agujero, y recobrando su forma natural, conquistó el corazón de Gunlad. Bauge lanzó tras él el augurio, pero falló. Tras haber pasado tres noches con la bella joven, no tuvo dificultades en persuadirla que le dejara tomar un sorbo de cada uno de los recipientes llamados Odraerer, Bodn y Son, en los que estaba contenido el hidromiel. Pero como quería obtener el mayor provecho de la situación, bebió tragos tan grandes que no dejó una sola gota en los vasos. Después se transformó en águila y se fue volando tan deprisa como se lo permitían sus alas; pero Suttung, dándose cuenta del ardid tomó igualmente la forma de un águila y voló en

su persecución. Cuando los dioses vieron que se acercaba a Asgard, sacaron al patio todos los recipientes que pudieron llevar, y Odín los llenó vomitando por el pico el maravilloso licor que había bebido. No obstante, estuvo tan cerca de ser cogido por Suttung, que dejó caer tras él un poco del hidromiel al que no prestó atención y que cayó repartido a los malos poetas. Se lo llama el brebaje de los poetas tontos. Pero el hidromiel vertido en los vasos fue guardado por los dioses y por aquellos hombres que tienen bastante espíritu para hacer buen uso de él. He aquí porque la poesía es llamada botín de Odín, don de Odín, brebaje de los dioses, etcétera.

Pero examinemos esta fábula en su forma más antigua y más pura. Así se expresa la Vieja Edda en el Hávamál:

Aquel que planea sobre las bebidas
Es llamado garza del olvido;
Roba las almas de los hombres.
Con las alas de este pájaro
Fui encadenado
En la morada de Gunlad.

Estaba ebrio
Completamente ebrio
En casa del astuto Fjalar.
La mejor embriaguez
Es aquella tras la cual
Recobramos nuestros espíritus.

Este pasaje alude a los efectos de la fuerte bebida de la poesía, y Odín recomienda usarla con moderación. ¿No sería acaso conveniente que algunos de nuestros poetas tuvieran en cuenta este consejo?

La Havamal se expresa también así:

He buscado al viejo gigante[1];
Ahora que he vuelto;
He guardado tan poco silencio;

1 Suttung.

Con muchas palabras
He hablado a mi conveniencia
En el palacio de Suttung.

Gunlad me ha dado
Sobre su trono de oro
Un sorbo del preciado hidromiel;
Le he dado después
Una mala recompensa,
Por *su alma entera*,
Por su ferviente amor.

Por boca de Rate
He hecho hacer espacio
Y roer la roca;
Encima y debajo mío
Estaban los caminos de los gigantes:
Así puse mi cabeza en peligro.

De una forma bien revestida
He hecho buen uso:
Pocas cosas falló el sabio;
Pues Odraerer
Se halla ahora
En las moradas terrestres de los hombres.

Es para mi dudoso
Que hubiera podido volver
De las cortes de los gigantes
Si Gunlad no me hubiera ayudado,
Esta amable doncella
Sobre la que reposé mi brazo.

Al día siguiente
Llegaron los gigantes del frío
Para informarse del único Más Alto.
En el palacio del único Más Alto:
Se informaron de Bolverk
Y preguntaron si había llegado a las cercanías de los dioses
O si Suttung lo había matado.

Odín, creo yo,
Dio un anillo en promesa.
¿Quién creerá su sinceridad?;

Suttung fue frustrado,
Despojado de su brebaje,
Y Gunlad se echó a llorar.

Es una bella idea aquélla que nos representa a Odín reptando como una serpiente en el palacio de Sittung; cuando ha bebido el hidromiel de la poesía, cuando se ha inspirado, levanta su vuelo con las alas de un águila.

El nombre de Odín, Bolverk, puede significar aquel que hace el mal, lo que puede decirse de aquel que está en relaciones con los gigantes; o bien puede significar aquel que realiza las cosas difíciles, y en este caso significaría la dificultad de convertirse en maestro del arte de la poesía. Sin una lucha reñida, nadie puede conseguir la victoria en el arte de la poesía, y sobre todo en la vieja lengua norsa. Gunlad (de *gunnr*, lucha, y *lada*, invitar) invita a Odín a esta lucha. Se halla muy rodeada de fortificaciones en la morada de los gigantes. Está defendida por murallas de piedra. La copa donde estaba la hidromiel se llama *Odraerer* (*od-raerer*, lo que mueve al espíritu); es decir, la copa de la inspiración, y la fábula está tan clara como estas palabras. Kvaser es el fruto cuyo jugo es prensado y mezclado con miel; produce el brebaje inspirador. Pertinentemente se dice también que Kvaser pereció en su propia sabiduría. ¿Acaso no revienta el fruto a consecuencia de un exceso de jugo? Pero no consideremos solamente el aspecto exterior de esta fábula; extraigamos su jugo moral.

Debemos señalar aquí que Kvaser (la saliva, el fruto maduro) se produjo por la unión de los asios y los vanios, una unión íntima de los elementos sólido y líquido.

Esta fábula muestra también la gran diferencia entre la Vieja y la Nueva Edda. ¡Cuán más pura y poética es la primera que la segunda! *Ex ipso fonte dulcius bibuntur aquae.* Es en la Vieja Edda que se halla el agua donde debemos pescar.

## SECCION XIV
## SAGA

Odín no es solamente inventor de la poesía, favorece y protege también a la historia, Saga. La Vieja Edda dice:

> Sokvabek es el nombre de la cuarta morada;
> Sobre ella fluyen las frescas olas;
> Allí beben con alegría Odín y Saga
> Cada día en copas de oro.

La encantadora influencia de la historia no podía ser descrita de forma más bella.

Sokvabek es el arroyo del mar. Del mar se elevan los pensamientos que ruedan como olas refrescantes a través de las palabras de oro. Saga puede relatar, Odín puede pensar. Están sentados juntos día tras día y noche tras noche, y refrescan sus espíritus en la fuente de la historia. Saga es la segunda de las diosas. Habita en Sokvabek, magnífica y gran morada. El río de la historia es grande, ancho y profundo. Saga viene de la palabra que significa *decir*. En Grecia, Clio era una de las musas, pero en el País del Norte, Sagá está sola, unida a Odín, padre de las acciones heroicas. Sus favores son la esperanza del joven y la felicidad del anciano.

## SECCION XV
## ODIN INVENTOR DE LAS RUNAS

El sentido original de la palabra runa es *secreto*: se le empleaba para indicar un sueño misterioso, una doctrina misteriosa, un discurso misterioso, un escrito misterioso. Nuestros antepasados tenían un alfabeto llamado runas, antes de aprender los caracteres romanos. La línea rúnica era un futhorc (*f, u, th, o, r, k*) y no un alfabeto (A, B) como en griego y latín. ¿Pero qué expresamos mitológicamente diciendo que

Odín es el inventor de las runas? El mismo Odín dice en su famoso canto de las runas, en la Vieja Edda:

Sé que he estado colgado
De un árbol sobre una roca expuesta al viento[1]
Nueve noches enteras
Con una lanza herida,
Y que me he ofrecido a Odín.
Yo mismo a mí mismo;
Sobre este árbol
Cuya raíz nadie sabe
De donde proviene.

Nadie me dio pan
Ni un cuerno para beber,
Miraba hacia abajo,
Me esforzaba en las runas,
Las aprendí gimiendo,
Y luego caí a tierra.

Nueve cantos eficaces
Aprendí del famoso hijo
De Bolthorn, padre de Bestla,
Y he obtenido un sorbo
Del preciado hidromiel
Extraído de Odraerer.

Entonces he empezado a llevar frutos
Y a conocer muchas cosas,
A crecer y a prosperar mucho:
Palabra por palabra
He buscado las palabras,
Hecho por hecho
He buscado los hechos.

Encontrarás las runas
Y los caracteres explicados,
Unos carácteres muy grandes,
Que el orador ha descrito,
Y los altos poderes formado,
Y el príncipe del poder grabado.

1 Ygdrasil.

Odín entre los asios,
Pero entre los alfios, Daain;
Odín como inventor de las runas
Y Dvalin para los enanos;
Aasvid para los gigantes grabó las runas,
Yo mismo las he grabado.

¿Sabes cómo hay que grabarlas?
¿Sabes cómo hay que explicarlas?
¿Sabes cómo hay que describirlas?
¿Sabes cómo hay que probarlas?
¿Sabes cómo hay que rezar?
¿Sabes cómo hay que ofrecer?
¿Sabes cómo hay que enviar?
¿Sabes cómo hay que destruir?

Más vale no suplicar
Que ofrecer demasiado;
Más vale no enviar
Que destruir demasiado.
Así grabó Thund las runas
Antes del origen del hombre,
Subió donde
Luego vino.

Conozco cantos
Que la mujer del rey no conoce
Ni el hijo del hombre.

El primero se llama *ayuda*,
pues te ayudará
En las luchas y preocupaciones.

Con el segundo sé
Lo que piden los hijos de los hombres
Que quieren vivir como sanguijuelas.

Por el tercero sé
Si tengo gran necesidad
De reprimir a mis enemigos,
Amortiguo el filo del arma:
De mis adversarios
Ni las armas ni las trampas pueden perjudicarme.

Con el cuarto sé
Si los hombres meten
Ataduras a mis miembros,
Canto de tal forma
Que puedo andar;
Las trabas se escapan de mis pies
Y los grilletes de mis manos.

Con el quinto sé
Que veo una flecha escaparse de una mano hostil,
Una flecha volando en medio del ejército;
No puede volar tan deprisa
Que no pueda pararla
Si simplemente la veo.

Con el sexto sé
Que si alguien me hiere
Con la raíz de un árbol verde[1],
Y también si un hombre
Me declara su odio,
El mal los destruirá más deprisa que a mí.

Con el séptimo sé
Que si veo una casa elevada
Arder encima de sus habitantes,
No arderá con tal furia
Que no pueda salvarla;
Este canto pueda yo cantarlo.

Con el octavo sé
Lo que a todos
Nos es útil conocer
Allí donde el odio se levanta
Entre los hijos de los hombres
Puedo enseguida apaciguarlo.

Con el noveno sé
Que si tengo la necesidad
De salvar mi barca del agua,
Puedo sobre las olas

1 Las raíces de los árboles eran especialmente empleadas en el arte nocivo de los *trolls*. Producían heridas mortales.

Calmar el viento
Y adormecer el mar.

Con el décimo sé,
Si veo a las mujeres de los *trolls*
Jugando en el aire,
Operar de tal forma
Que abandonen
Su forma
Y su espíritu.

Con el undécimo sé,
Si tengo que conducir
A antiguos amigos al combate,
Canto bajo sus escudos,
Y con poder van,
Sanos y salvos al combate,
Sanos y salvos de él vuelven;
Sanos y salvos van a todas partes.

Con el duodécimo sé,
Si veo sobre un árbol
Un cadáver balanceándose a una cuerda
Puedo escribir de tal forma
Y describir en runas,
Que el hombre andará
Y hablará conmigo.

Con el decimotercero
Que si vierto agua
Sobre un joven[1];
No sucumbirá,
Aunque vaya a la guerra:
Este hombre no caera ante la espada.

Con el decimocuarto sé,
Si en la sociedad de los hombres
Debo enumerar los dioses,
Los asios y los alfios,
Conozco las distinciones de todos.
Pocos son capaces de hacerlo.

1 Los antiguos paganos nórdicos *vertían* agua sobre sus hijos cuando les daban un nombre.

Con el decimoquinto sé,
Lo que el enano de Thodroerer[2] cantó
Ante las puertas de Delling.
Cantó la fuerza de los asios,
La prosperidad de los alfios,
La sabiduría de Hroptatyr (Odín).

Con el decimosexto sé,
Si deseo poseer,
El favor y el afecto de una modesta virgen,
Cambio el alma
De la doncella de blancos brazos,
Y doy vuelta completa a su espíritu.

Con el decimoséptimo sé,
Que esta joven virgen
Me evitará contra su corazón.
Estos cantos, Lodfafner,
Los habrás mucho tiempo necesitado;
No obstante pueden ser buenos, si los comprendes,
Y provechosos si los aprendes.

Con el decimoctavo sé,
Lo que jamás enseño
A virgen, mujer u hombre,
(Más vale
Conocer sólo lo que sabemos:
Tal es la conclusión de los cantos.)
Excepto a aquella la única
Que me abraza entre sus brazos
O es mi hermana.

Ahora están cantados
Los cantos del *Muy Alto*
En el palacio del *Muy Alto*.
Todos útiles a los hijos de los hombres,
Pero inútiles a los hijos de los gigantes.
¡Salud a quien los ha cantado!
¡Salud a quien los conoce!
¡Pueda quién los haya aprendido sacarles provecho!
¡Salud a los que los han escuchado!

1 Aquel que despierta al pueblo.

La hermana o la mujer de Odín es, lo hemos visto, Frigg, la tierra, y entre el cielo y la tierra hay muchas cosas que los hombres más sabios ni siquiera imaginan, muchas cosas que ni la más profunda filosofía puede esclarecer, esto es lo que Odín jamás enseña a la virgen o a la mujer del hombre.

Las runas de Odín fueron escritas sobre el escudo que se halla ante el dios deslumbrante, sobre la oreja de Aarvak (el que siempre vela) y sobre el casco de Alsvin; sobre las ruedas que ruedan bajo el carro de Rogner, sobre los riñones de Sleipner, sobre la pata de oso y sobre la lengua de Brage; sobre las garras del lobo, sobre el pico del águila, sobre las alas ensangrentadas y sobre la extremidad del puente (el arco iris); sobre el vidrio, sobre el oro, sobre el vino, y sobre la hierba; sobre el corazón de Vile, sobre la punta de Gungner (la lanza de Odín), sobre el pecho de Grane, sobre las uñas de la norna y sobre el pico del buho. Todo lo que fue grabado fue borrado luego, mezclado con el hidromiel sagrado y enviado a todas las partes del mundo. Lo hay entre los asios, lo hay entre los alfios, lo hay entre los hijos de los hombres.

Todo esto se halla en la Vieja Edda, con otros detalles que omitimos. ¿Qué son las runas de Odín, si no una nueva expresión de su existencia? Las runas de Odín representan el poder y la sabiduría con los que gobierna toda la naturaleza y sus fenómenos más misteriosos. Como dueño de las runas, Odín es el espíritu que subyuga y controla la naturaleza física. Gobierna la naturaleza inanimada, el viento, el mar, el fuego y el espíritu del hombre; el odio del enemigo y el amor de la mujer. Todo está sometido a su poderosa dominación, y he aquí porque las runas fueron grabadas sobre todas las cosas, en el cielo y en la tierra. Es el espíritu del mundo, que todo lo penetra, el todopoderoso creador del cielo y de la tierra o, para utilizar una expresión más mitológica, el padre de los dioses y de los hombres.

Odín pasó nueve días sobre el árbol (Ygdrasil) y se sacrificó a sí mismo, y él mismo se hirió con su lanza. Esto se ha interpretado como si significara los nueve meses durante los

cuales el niño se desarrolla en el seno de su madre. Volved sobre vuestros pasos y releed cuidadosamente las primeras estrofas, y encontraréis que hay un sentido en esta interpretación; pero, amable lector, ¿habéis tratado alguna vez de penetrar con vuestro espíritu en los misterios de la materia? ¿Os acordáis que Odín dio su ojo en prenda para beber en la fuente de Mimer? La lanza con la que él mismo se hirió muestra la solemnidad de la consagración de su persona. En esta lucha para adquirir la ciencia, el espíritu se debe a sí mismo. Sabe que penas y que sufrimientos debe soportar en el camino de la ciencia, pero considera valientemente estos obstáculos, quiere luchar con ellos; allí está su grandeza, su gloria, su poder. Odín pasa nueve días sobre el árbol. Roma no se construyó en un día. *¡Tantae molis erat Romanas condere gentes!* Igualmente no se adquiere la ciencia en un día. El espíritu se desarrolla con un progreso lento. No bebe ni come, ayuna. Se deben también reprimir los apetitos corporales, y, como Odín, sumergirse con el espíritu en las profundidades y penetrar en los misterios de la naturaleza. Entonces se aprenderán todos estos cantos maravillosos que Odín aprendió llorando antes de caer del árbol.

Odín es el autor de los sortilegios rúnicos que jugaron un papel tan notable en la vida social y religiosa de los nórdicos. La creencia en la brujería (*galdr* y *seidr*) era universal entre los nórdicos paganos, y tiene su origen en la mitología, que representa las artes mágicas como invento de Odín.

## SECCION XVI
## VALHAL

Así se expresa la Vieja Edda en el canto de Grimner:

> Gladsheim es el nombre de la quinta morada:
> Allí se halla el espacioso Valhal

Que brilla como el oro;
Allí Hropt escoge[1]
Cada día a los hombres
Que mueren por las armas.

Los que van a Odín
Reconocen fácilmente
La morada por su aspecto.
Su techo está hecho con lanzas,
La sala está cubierta de escudos,
Sus bancos revestidos con corseletes.

Los que van a Odín
Reconocen fácilmente
La morada por su aspecto.
Un lobo vigila
La puerta occidental;
Encima de ésta planea un águila.

Odín era eminentemente el dios de la guerra. Aquel que sucumbía en el campo de batalla iba a Odín en el Valhal tras su muerte. Allí recomenzaba el combate, caía y se levantaba de nuevo. La vida en el Valhal era gloriosa.

El palacio se llamaba Valhal, es decir, morada de los guerreros muertos. Odín se llamaba Valfoerdr (padre de los guerreros muertos), y las doncellas que enviaba a escoger a los héroes caídos en los campos de batalla se llamaban valquirias. Valhal no debe confundirse, como hemos dicho anteriormente, con valaskjalf del techo de plata.

Los héroes que entraban en el Valhal eran llamados einherjes, de *hein* y *herja*, que juntos significan excelente guerrero, y encontramos que Odín también era llamado Herjafoedr (padre de los héroes).

El Valhal está situado en el Gladsheim. Es un vasto palacio reluciente de oro; unas lanzas soportan el techo, el tejado está hecho con escudos, los bancos están adornados con cotas de malla. Las espadas se usan para encender el fuego, y pode-

1 Odín.

mos hacernos una idea de su inmensa extensión cuando leemos en la Vieja Edda que

> En el Valhal hay, me parece,
> Quinientas puertas
> Y cuarenta más;
> Ochocientos héroes por cada puerta
> Saldrán
> A combatir el lobo.

Al exterior del Valhal se halla el brillante bosque Glaser. Todas sus hojas son de oro rojo, y he aquí el motivo de que al oro se le designe a menudo con el nombre de Glaser.

¿Qué alimento da Odín a sus huéspedes? Si todos los hombres que han perecido en los combates desde el principio del mundo han ido a Odín en el Valhal, debe haber una multitud. Sí, en efecto, son una gran multitud; pero por muy grande que sea, será considerada aún demasiado pequeña cuando venga el lobo (el fin del mundo). Por muy grande que pudiera ser la tropa de hombres del Valhal, la carne del puerco Saechrimner será ampliamente suficiente para su subsistencia. Este puerco es cocido todas las mañanas, pero por las noches se vuelve entero. El cocinero se llama Andhrimner y la caldera Edhrimner. Así se expresa la Vieja Edda:

> Andhrimner cuece
> En Eldhrimner
> La mejor de las carnes;
> Pero pocos saben
> Lo que comen los *einherjes*.

¿Qué beben los huéspedes de Odín? ¿Os imagináis que el padre de todos invitaría a los reyes, a los *jarls*, y a otros grandes para sólo darles agua para beber? En este caso, muchos de ellos, que habrán soportado las mayores penas del mundo y recibido mortales heridas para tener acceso al Valhal, encontrarían que habían pagado un precio demasiado alto para beber agua, y en verdad, tendrían motivos de queja si no encontraran una recepción mejor. Pero veremos que es lo con-

trario; pues la cabra Heidrun (el río claro) se halla encima del Valhal y se alimenta con las hojas de un árbol muy famoso. Este árbol se llama Lerad, (que ofrece protección) y de las mamas de la cabra se escapa el hidromiel de forma tan abundante, que cada día se llena un bol lo bastante vasto para que contenga más de lo que puedan consumir todos los héroes. Todavía más maravilloso es lo que se cuenta del ciervo, Eikthyrner (el roble espinoso que tiene cuernos nudosos), que también se halla encima del Valhal y se alimenta con las hojas del mismo árbol: mientras come, sus cuernos dejan caer sobre el Hvergelmer gotas en tan gran número que proporcionan bastante agua para los treinta y seis ríos que de allí se escapan, y de los cuales doce van a las moradas de los dioses, doce a las moradas de los hombres, y doce al Niflheim.

¡Ah! ¡Nuestros antepasados eran unos bárbaros sin cultura, esto está probado por su clase de vida en el Valhal, donde los héroes comían cerdo y bebían hidromiel! Pero nosotros, ¿qué somos? actuamos de la misma manera. Consideremos más atentamente las palabras que utilizaban. Llamaban carne a la comida e hidromiel a la bebida, —expresiones tomadas prestadas a la vida; pero atribuían una idea mucho más elevada al alimento celeste. Aunque muy pocos sepan lo que comían los *einherjes*, deberíamos saberlo. Cuando oímos la palabra ambrosía, pensamos en un alimento muy delicado, aunque ignoremos lo que era. En la *Iliada* (14,170), se emplea en el sentido de agua pura. Las palabras empleadas en la mitología del Norte con relación al alimento y a la bebida de los dioses son muy simples, *And-hrimner, Eld-hrimner,* y *Sae-hrimner. Hrim* (*rime*, escarcha) es la primera y más delicada transición de un líquido a un sólido; *hrimner* es lo que produce esta transición. El alimento estaba formado como claramente lo indican las palabras, por el aire (*ande, oend, aande*, soplo), por el fuego (*eld*), y por el agua (*soe*, mar). Tenemos aquí la formación más delicada de los elementos más delicados. No hay en ella nada terrestre. El elemento fundamental es el agua hervida por el fuego que es alimen-

tado por el aire; y la bebida es el claro arroyo que fluye de las regiones más altas del cielo, la pura corriente etérea, que viene de las lejanas regiones donde los vientos guardan silencio. No, no podemos ni siquiera llamarlo bebida, pues es el soplo de aire más puro y más delicado que llena los pulmones de los héroes inmortales en el Valhal.

Hay en el Valhal una poderosa tropa de hombres, y en verdad Odín debe ser un gran capitán para mandar un ejército tan numeroso ¿Pero como los héroes pasan su tiempo cuando no beben? Respuesta: cada día, en cuanto se han vestido, cabalgan en el patio y combaten hasta que se destrozan los unos a los otros. He aquí su pasatiempo. Pero cuando se acerca la hora de la comida, suben de nuevo a sus corceles, y vuelven a beber la hidromiel en los cráneos de sus enemigos en el Valhal. Así se expresa la Vieja Edda:

Todos los *einherjes*
En la llanura de Odin
Se destrozan diariamente los unos a los otros,
Mientras que son escogidos los muertos.
Se alejan a caballo del campo de batalla
Y se sientan apaciblemente los unos cerca de los otros.

## SECCION XVII
## LAS VALQUIRIAS (VALKYRJUR)

Como dios de la guerra, Odín envía a sus hijas a escoger a los héroes caídos (*Kjosa val*). Se las llama Valquirias y Valmeyar. Las Valquirias sirven en el Valhal, donde llevan la bebida, cuidan los cuernos de la bebida, y sirven en la mesa. Odín las envía a todos los campos de batalla para que elijan a los que serán matados y hagan inclinar la victoria. La más joven de las nornas, Skuld, cabalga también para escoger los muertos y hacer cambiar la suerte del combate. La Vieja Edda nombra más de doce Valquirias y todas se ocupan de cosas de la guerra.

Esta fábula de Odín, dios de la guerra, del Valhal y de las

Valquirias, ha ejercido una gran influencia sobre el espíritu y el carácter de nuestros antepasados. El héroe moribundo sabe que las Valquirias han sido enviadas hacia él para invitarle a tomar posesión de la morada de Odín, y recibe su mensaje con alegría y satisfacción. La llegada de los héroes al Valhal tras la muerte era uno de los puntos fundamentales. por no decir el alma de la religión norsa[1]. Los nórdicos sentían en sus corazones la absoluta necesidad de ser valientes. Odín no los cuidaría, los despreciaría, y los rechazaría si no fueran valientes. ¿Y no hay algo cierto en esta doctrina? ¿Acaso el valor no es áun hoy un preminente deber? ¿No es el primer deber del hombre dominar el miedo? El hombre es un esclavo, un cobarde, incluso sus pensamientos son falsos, si no rechaza el temor. Encontramos, pues, que la doctrina odínica es cierta incluso en nuestros tiempos si extraemos su núcleo real y su esencia. Un hombre debe ser valiente, debe avanzar y comportarse como hombre. En la mayoría de los casos podremos juzgar hasta qué punto es hombre por la perfección de su victoria sobre el miedo. Gracias a las ideas que tenían sobre Odín, el Valhal y las Valquirias, los nórdicos consideraban una vergüenza y una deshonra no morir combatiendo; y si pensaban que iban a morir de muerte natural, se hacían heridas en el cuerpo, con el fin de que Odín pudiera recibirlos como guerreros muertos. Los viejos reyes a punto de morir hacían transportar sus cuerpos a un navío; el navío se iba con las velas desplegadas y un fuego lento lo consumía, de tal forma que una vez en el mar pudiera ser pasto de las llamas y ofreciera al héroe una sepultura tan digna en el cielo como en el océano. El vikingo norso combatía con una energía indomable y salvaje. Se erguía sobre la proa de su barco, silencioso, los labios cerrados, desafiando al furioso océano con sus monstruos, y a todos los hombres y a todas las cosas. Ningún Homero ha cantado a estos guerreros norsos ni a estos reyes del mar, pero sus

1 Véase *Héroes and Hero-worship*, de Thomas Carlyle.

actos heroicos y sus feroces muertes son el tema habitual de las skaldes.

La muerte del vikingo norso está admirablemente descrita en la estrofa siguiente del poema de Hjorth Boyesen del profesor Hjalmar, titulada *Los Cuervos de Odin:*

Sobre la proa, cabeza alta,
Se erguía el jefe, cual Thor irritado;
Los copos de nieve que el viento enviaba a sus cabellos
Los teñían del oro al blanco.
En medio del estrépito de los mástiles
Los nórdicos corrían hacia la muerte riendo
Para entrar en el Valhal por la abierta puerta grande.

Regner Lodbrok termina así su famoso canto, el Krakumál:

¡Cesa genio mío! Oigo una voz
Que viene de los reinos donde se regocijan las almas marciales:
Oigo a las hijas de la carnicería
Que me llaman al palacio de Odín:
Sentado en su morada bendita,
Pronto beberé la bebida de los dioses.
Las horas de la vida han transcurrido,
Caigo, pero moriré sonriendo.

Y en el canto de la muerte de Halon (Hákonarmál), hallamos a las Valquirias, Gondul y Skogul en el fragor de la batalla:

El dios Tyr envió
A Gondul y a Skogul
Para escoger un rey
De la raza de Ingve,
Para que morara con Odín
En el vasto Valhal.

Tras haber descrito la batalla, la skalde continúa:

¡Entonces! Gondul
Indicando el horizonte con su lanza

Dijo a su hermana:
Pronto aumentará
La falange de los dioses;
A la fiesta de Odín
Hakon está invitado.

El rey vio a
Las bellas vírgenes
Sentadas sobre sus caballos
Con sus brillantes armaduras,
Sus escudos delante de ellas,
Solemnemente pensativas.

El rey oyó
Las palabras de sus labios,
Las vio hacer la señal
Con sus pálidas manos,
Y les habó así:
Poderosas diosas,
¿Acaso no mereceríamos
Que nos hubiérais escogido
Una suerte mejor?

Skogul respondió:
Tus enemigos han caído,
Tu país es libre,
Tu renombre es puro;
Ahora debemos cabalgar
Hacia mundos más verdeantes
Para decir a Odín
Que viene Hakon.

Una interpretación de las Valquirias no es necesaria. El dios de la guerra envía sus pensamientos y su voluntad a las carnicerías de los campos de batalla bajo la apariencia de poderosas mujeres armadas, de la misma forma que envía a sus cuervos sobre la tierra.

Así pues, desde el punto de vista moral, Odín simboliza la esperanza sin igual de la victoria que inspiraba a los nórdicos y producía sus audaces hazañas; y sabemos que esta esperanza de vencido no abandonaba al héroe cuando caía ensangren-

tado sobre el campo de batalla, sino que lo seguía mientras era llevado al Valhal en brazos de las Valquirias y que de allí volaba sobre las alas del águila hacia Gimle en las alturas eternas. Así se expresa la Vieja Edda en la profecía de Vala:

Vio unas Valquirias
Que habían viajado mucho:
Estaban preparadas
Para cabalgar hacia Godthjod[1].
Skuld llevaba al niño,
Skogul la seguía,
Hild acompañaba a Gondul
Y a Geirskogul.
Ahora ya he nombrado
A todas las Valquirias.
Las hijas de Herjan[2] estaban preparadas
Para cabalgar sobre la tierra.

Y en el canto de Grimner:

Hrist y Mist
Me pasarán la norna;
Skeggold y Skogul,
Hild y Thrud,
Hlok y Harfjoter,
Gol y Geironul,
Randgrid y Radgrid,
Y Reginleif
Dan cerveza a los *einherjes*.

Recordaremos también que las versiones norsas de los Niblung representan a Brynhild como Valquiria, que a consecuencia de su desobediencia a Odín, fue pinchada con una espina que adormecía y condenada a no escoger más a los muertos sobre los campos de batalla, y a desposarse con un hombre mortal.

1 La raza divina.
2 Odín.

## CAPITULO II

## HERMOD, TYR, HEIMDAL, BRAGE E IDUN

### SECCION I
### HERMOD

*Los hijos de Odín son emanaciones de su ser.* Como dios de la guerra, tiene por sirvientes a la valentía y el honor. Inventa el arte de la poesía, pero deja su ejecucción en manos de su hijo Brage. No se ocupa del trueno, y deja ese cuidado de un orden inferior a su hijo Thor. Es el padre de la luz y de la oscuridad, y permite a la bienhechora luz extenderse y luchar libremente contra la oscuridad (Balder y Hoder). Tampoco se ocupa del arco iris sino que deja a Heimdal la tarea de vigilarlo.

Hermod (valiente en el combate) era hijo de Odín y mensajero de los dioses. El mismo Odín le dio el casco y el corselete, los medios que le permitían desplegar su carácter guerrero, y le confió todas las misiones peligrosas. Entre sus numerosas hazañas, la más importante es aquélla que realizó cuando fue enviado sobre Sleipner a Hel para traer a Balder. Fueron Hermod y Brage los que fueron enviados a Hakon para darle la bienvenida cuando llegó al Valhal.

## SECCION II. TYR

El nombre de Tyr está conservado en *Tuesday* (martes). Es el dios del honor marcial (comparad el alemán *Zier*). Tyr es el más audaz y el más intrépido de todos los dioses. Es el que otorga el valor en la guerra; por eso los guerreros hacen bien invocándolo. Es una expresión proverbial al hablar de un hombre que sobrepasa en valor a todos los demás, decir que es valiente como Tyr. También se dice de un hombre reputado por su sabiduría que es sabio como Tyr. Da una magnífica prueba de su intrepidez cuando los dioses tratan de persuadir al lobo Fenrer, tal como veremos más adelante, para que se deje encadenar con la cadena Gleipner. El lobo, temiendo que más adelante los dioses no quisieran desatarlo jamás, consintió ser atado, con la única condición que mientras se le encadenaba tendría entre sus mandíbulas la mano de Tyr que no dudó en colocar su mano en la boca del monstruo, pero cuando el lobo se dio cuenta que los dioses no tenían la intención de desencadenarlo, mordió la mano en ese lugar que desde entonces se ha conocido siempre bajo el nombre de juntura del lobo (*úlflidr*), la muñeca. Desde entonces Tyr sólo tiene una mano.

Tyr es hijo de Odín, y es por su medio que éste último, como dios de la guerra, despierta la valentía salvaje. Es pues el dios del honor, y cuando los nobles dioses quieren subyugar las furiosas llamas, debe naturalmente despertar toda su valentía e incluso sacrificar una de sus partes, del mismo modo que nosotros debemos sacrificar nuestra comodidad para alejar los pícaros y bribones.

## SECCION III. HEIMDAL (HEIMDALLR)

Heimdal es hijo de Odín, y se llama dios blanco (*hviti áss*, dios puro, inocente). Es hijo de nueve vírgenes, que eran hermanas; es una divinidad muy poderosa y sagrada. Está dicho en la Vieja Edda:

He nacido de nueve madres
Soy hijo de nueve hermanas

Lleva también el apelativo de dios dentado, pues sus dientes eran de oro puro, y también el apelativo de Hallinskide (*hallinskidi*, el que posee el arco abovedado). Su caballo es llama Gulltop (cima de oro), y habita en Himminbjorg, en las montañas del cielo a un extremo de Bifrost, el arco iris. Es el guardián de los dioses, y he aquí por qué está colocado en las fronteras del cielo, con el fin de impedir que los gigantes se fraguen un camino por el puente. Necesita menos sueño que un pájaro y ve a cien millas a su alrededor tanto de día como de noche. Su oído es tan fino que ningún sonido se le escapa: oye a la hierba brotar de la tierra y a la lana crecer en la espalda del cordero. Tiene un cuerno llamado Gjallar-horn, que se oye en todo el universo. Así se expresa la Vieja Edda en el canto de Grimner:

Es en Himminbjorg
Que Heimdal, dicen,
Habita y gobierna.
Allí el guardián de los dioses bebe
En las viejas y apacibles salas
Alegremente el buen hidromiel.

Heimdal tiene una espada llamada Hofud (cabeza); figura en la muerte de Balder y aparece en el Ragnarok. Interpretado físicamente, Heimdal es el dios del arco iris y simboliza de forma muy admirable la gracia favorecedora de los dioses. El mismo arco iris es llamado ásbrú (puente de los asios), o Bifrost (camino que tiembla). El que haya visto un arco iris perfecto puede apreciar como este resplandeciente arco ha servido como símbolo de paz entre todas las razas, puente entre el cielo y la tierra, el puente que unía a las razas de la tierra con los dioses. En el Génesis, ¿no puso Dios su arco en la nube

como signo de alianza entre él y la tierra? Y cuando nuestras pobres masas laboriosas hayan cultivado el gusto por la poesía, el arte y la ciencia mitológica, cuando hayan aprendido a apreciar nuestra común herencia, encontrarán que nuestra historia gótica, nuestra doctrina popular, y nuestra mitología forman juntas

> Una argolla
> Que nos une a los cielos
> Un puente de *arco iris* echado a través
> Del golfo de lágrimas y de suspiros[1].

En Grecia, encontramos que la diosa Iris personifica el arco iris; pero en ningún otro sistema mitológico la graciosa divinidad del arco iris juega en los asuntos humanos un papel tan importante como nuestro Heimdal. En el primer verso de la Voluspa, el género humano es llamado hijo de Heimdal, y la Vieja Edda desarrolla este pensamiento en un canto aparte llamado Rigsmal, canto de Rig (Heimdal).

## SECCION IV. BRAGE E IDUN

Brage es hijo de Odín, e Idun es la mujer de Brage. Brage es renombrado por su sabiduría, pero sobre todo por su elocuencia y por las formas correctas de su palabra. No sólo es muy hábil en poesía, sino que el mismo arte toma prestado su nombre de Brage, y este epíteto también se usa para señalar un poeta muy distinguido. Unas runas están grabadas en su lengua. Lleva una larga y flotante barba, y las personas barbudas se llaman según él *skeggbragi*. Su mujer Idun (Idunn) conserva en una caja las manzanas que los dioses, el acercarse la vejez, sólo tienen que probar para volver a ser jóvenes. De esta manera conservan una juventud regenerada hasta el Rag-

1 Barry y Cornwall.

narok. Es éste un gran tesoro confiado a la vigilancia y fidelidad de Idun, y relataremos el gran peligro que los dioses corrieron un día.

En la fiesta que tenía lugar tras la muerte de un rey o de un jarl, era costumbre entre los nórdicos que el heredero ocupara el asiento menos elevado frente al asiento del jefe, hasta que era traído el bol de Brage. Entonces se levantaba, prestaba juramento, y vaciaba la copa de Brage. Seguidamente se le conducía al trono de su padre.

En las fiestas de sacrificio de los nórdicos, el conductor del sacrificio consagraba tanto los cuernos de la bebida como los alimentos sacrificados. Los huéspedes vaciaban primero el cuerno de Odín, por la victoria y el dominio del rey; luego vaciaban los cuernos de Njord y de Frey, por las estaciones prósperas y por la paz; después se tenía a menudo la costumbre de beber a Brage, dios de la poesía. He aquí, en relación con el cuerno de Brage, una ceremonia característica: cuando el cuerno estaba levantado, se prometía realizar alguna gran acción que pudiera proporcionar material a los cantos de skaldes. Esto hace resaltar claramente el carácter de Brage.

El nombre de Idun deriva de la raíz *id* y expresa una actividad constante y una renovación: esta idea se establecerá mejor con la fábula siguiente.

## SECCION V. IDUN Y SUS MANZANAS

Aeger, el dios del mar, que era muy hábil en la magia, fue un día a Asgard, donde los dioses le dispensaron una buena acogida. Cuando llegó la hora de la cena, los doce dioses poderosos, junto con las diosas Frigg, Freyja, Gefjun, Idun, Gerd, Sigun, Fulla y Nanna se sentaron en sus altos asientos del juicio en una sala a cuyo alrededor estaban guardadas unas espadas de un brillo tan extraordinario, que no era necesaria ninguna otra luz. Mientras llenaban sus voluminosos cuernos para beber, Aeger, que estaba sentado al lado de Bra-

ge, le pidió que contara una historia sobre los asios. Brage accedió enseguida a su pètición contándole lo que le había sucedido a Idun.

Un día, dijo, que Odín, Loke y Hoener estaban de viaje, llegaron a un valle donde pastaba un rebaño de bueyes, y como desgraciadamente se habían quedado sin víveres, no tuvieron escrúpulo alguno en matar uno de los bueyes para su cena. No obstante, hicieron vanos esfuerzos para hervir la carne; cada vez que quitaban la tapa de la cacerola, se la encontraban tan cruda como la primera vez que la habían puesto. Mientras trataban de entender esta singular circunstancia, oyeron ruido encima de ellos, y al levantar los ojos, vieron a una enorme águila posada sobre la rama de un roble. "Si queréis darme una parte de la carne, dijo el águila, pronto estará hervida." Como su propuesta fue aceptada, voló desde lo alto del árbol y se llevó una pierna y dos hombros del buey; a Loke le irritó tanto este proceder que cogió una enorme piedra y la dejó caer con todo su peso sobre la espalda del águila. Ahora bien no era un águila lo que Loke golpeó, sino el famoso gigante Thjasse, revestido con el plumaje de un águila. Loke se dio cuenta con gran pesar por su parte, pues, mientras un extremo de la estaca se hundía en la espada del águila, se encontró en la imposibilidad de soltar el otro extremo, y de esta forma fue arrastrado por el gigante disfrazado de águila a través de las rocas y de las montañas, hasta que casi estuvo destrozado a un punto tal que pensó que veía sus brazos arrancados de sus hombros. En esta situación Loke empezó a implorar la paz, pero Thjasse le dijo que no lo soltaría hasta que prometiera con un solemne juramento a expulsar de Asgard y a traerle a Idun y sus manzanas. Loke juró de buen grado traérselos y volvió en un estado lamentable donde estaban sus compañeros.

A su retorno a Asgard, Loke contó a Idun que, en un bosque situado no muy lejos de la residencia celeste, había visto crecer unas manzanas que eran de mucha mejor calidad que las suyas y que en todo caso valía la pena hacer una compara-

ción entre ellas. Idun, engañada por sus palabras, tomó sus manzanas y fue con él al bosque; pero en cuanto hubieron entrado, Thjasse, disfrazado con su plumaje de águila, voló rápidamente hacia ellos y, apoderándose de Idun, la llevó con su tesoro hasta el Jotunheim. De esta forma los dioses fueron privados de sus manzanas renovadoras, y su cabello empezó pronto a encanecer y a salirles arrugas; la vejez se deslizaba rápidamente hacia ellos, cuando descubrieron que, como de costumbre, había sido Loke el autor de todos los males que habían caído sobre ellos. En la asamblea que fue convocada se dieron informes de Idun, y las últimas noticias que cada uno podía dar, eran que se le había visto salir de Asgard en compañía de Loke. Entonces le amenazaron con la tortura y con la muerte si no encontraba en seguida alguna manera para volver a traer a Asgard a Idun y a sus manzanas. Esta amenaza aterrorizó a Loke, y prometió hacer volver a Idun desde el Jotunheim si Freyja accedía a prestarle su plumaje de halcón. Obtuvo el plumaje de halcón de Freyja, lo revistió y voló hacia el Jotunheim: constató que Thjasse se había ido à pescar al mar y, sin perder tiempo, convirtió a Idun en una nuez y la llevó en sus garras. Pero cuando Thjasse volvió y se percató de lo que había pasado, revistió su plumaje de águila y voló tras ellos. Cuando los dioses vieron acercarse a Loke que llevaba en sus garras a Idun convertida en una nuez, colocaron sobre los muros de Asgard unas gavillas de viruta y les prendieron fuego en cuanto Loke las hubo atravesado; como Thjasse no pudo parar su vuelo, su plumaje se incendió, y así cayó en poder de los dioses, que lo mataron a las puertas de la residencia celeste.

Cuando estos hechos llegaron a oídos de la hija de Thjasse, Skade (*Skadi*, alemán *Sohade*, mal), revistió su armadura y fue a Asgard, muy resuelta a vengar la muerte de su padre; pero los dioses declararon que estaban dispuestos a entrar en razón, y convinieron un arreglo amistoso. Skade debía escoger un marido en Asgard, y los dioses debían hacerle reír, aunque se vanagloriase de que nadie podía conseguirlo. La

elección de un marido debía estar solamente determinada por el examen de los pies de los dioses, y estaba estipulado que los pies serían la única parte visible de sus personas hasta que diera a conocer su determinación. Al inspeccionar la hilera de pies colocados ante ella, Skade se prendó de un par cuyas bellas proporciones le hicieron pensar que debían ciertamente pertenecer a Balder." Escojo estos, dijo, pues creo que son los de Balder." Sin embargo los pies eran los de Njord, y Njord le fue dado por esposo; y como Loke consiguió hacerle reír al ejecutar con una cabra unas divertidas bufonadas, la reparación fue completa. Incluso se afirma que Odín fue más allá de lo estipulado al arrancar los ojos de Thjasse que colocó en el firmamento, para que brillasen como estrellas.

Esta fábula, interpretada por las obras visibles de la naturaleza, significa que cuando Idun (la primavera renovadora), está en poder de Thjasse (el invierno desolador), todos los dioses –es decir toda la naturaleza– languidecen hasta que es liberada de su cautiverio. Cuando se opera esta liberación, su presencia extiende de nuevo la alegría y el júbilo y todo revive; mientras que su persecutor, el invierno, con su helado soplo, se disuelve en los rayos solares indicados por los fuegos encendidos sobre los muros de Asgard. El invierno sopla tan violentamente la tormenta en las llamas que la carne no puede ser hervida, e incluso el viento arrastra con él una rama en llamas (Loke).

La interpretación moral se presentará a todos los lectores: Idun es de Brage, que canta entre los árboles y cerca de los armoniosos arroyos de la primavera, lo que es una poética contemplación de las fuerzas activas de la naturaleza que producen las flores y hacen madurar los frutos que deben estar siempre cerca de los hijos de Brage.

## CAPITULO III

## BALDER Y NANNA, HODER, VALE Y FORSETE

### SECCION I. BALDER

Balder es el favorito de toda la naturaleza, de todos los dioses y de los hombres. Es hijo de Odín y de Frigg, y podemos ciertamente decir de él que es el mejor dios y que la humanidad entera le otorga sus alabanzas. Es tan bello y tan resplandeciente en su forma y en sus rasgos, que rayos de luz parecen brotar de él; y podemos formarnos una idea de la belleza de sus cabellos, cuando sabemos que *la más blanca de todas las plantas* es llamada *cabellera de Balder*[1]. Balder es el más suave, el más sabio y el más elocuente de los dioses, y sin embargo su naturaleza es tal, que el juicio que ha pronunciado no puede jamás ser cambiado. Habita en la morada celeste llamada Breidablik (el vasto esplendor), donde no puede entrar nada sucio. Así se expresa la Vieja Edda, en el canto de Grimner:

> Breidablik es la séptima (morada)
> Donde Balder
> Construyó el sólo un palacio,
> En este país

1 La *Anthemis cotula* es llamada generalmente, en el Norte, *Baldersbraa.*

Donde existen, que yo sepa,
Menos crímenes.

## SECCION II. LA MUERTE DE BALDER EL BUENO

Fue un acontecimiento que los asios consideraron muy importante. Balder el bueno estaba atormentado por terribles sueños que le mostraban que su vida estaba en gran peligro. Se lo participó a los dioses reunidos en asamblea, quienes, entristecidos, decidieron conjurar los peligros que le amenazaban. Frigg juró por el fuego y el agua, por el hierro y todos los otros metales, al igual que por las piedras, la tierra, las enfermedades, las bestias, los pájaros, los peces y reptiles, que ninguna de esas cosas haría ningún daño a Balder. No obstante Odín temía que la prosperidad de los dioses se hubiera desvanecido. Ensilló su Heipner y cabalgó hacia el Niflheim, donde el perro de Hel acudió a su encuentro; tenía éste el pecho ensangrentado y estuvo mucho tiempo ladrándole a Odín. Odín avanzó; la tierra temblaba bajo él, y llegó a la alta morada de Hel. Sabía que la tumba de la vala estaba situada al este de la puerta; cabalgó hacia ese lugar y entonó unos cantos mágicos (*Kvad galdra*); ella se levantó a pesar suyo y preguntó quien turbaba su reposo tras haber estado tanto tiempo cubierta de nieve y mojada por el rocío. Odín se dio el nombre de Vegtam, hijo de Valtam, y preguntó para quien estaban cubiertos de argollas los bancos, para quién los lechos nadaban en oro. Respondió que el hidromiel estaba elaborado para Balder, pero que todos los dioses estaban desesperados. Cuando Odín preguntó cuál sería el veneno de Balder, respondió que Hoder precipitaría la famosa rama y se convertiría en el veneno del hijo de Odín; pero Rind daría a luz un hijo que, teniendo solamente una noche, llevaría una espada y no se lavaría las manos ni peinaría sus cabellos hasta haber vengado la muerte de su hermano. Pero habiendo reconocido a Odín en una pregunta enigmáti-

ca, dijo: "No sois Vegtam, como creía, sino Odín, el viejo maestro." Odín respondió: "No sois la vala, sino la madre de los tres gigantes." Entonces la vala le dijo a Odín que volviera a su casa a caballo y que se vanagloriase de su viaje, pero le aseguró que nadie volvería a visitarla antes de que Loke no fuera desembarcado de sus cadenas y la ruina de los dioses realizada. He aquí lo que dice el canto de Vegtam en la Vieja Edda:

Los dioses estaban todos
Reunidos para deliberar,
Y las diosas
Estaban todas conferenciando;
Y preguntaron
A los poderosos dioses
Por qué Balder tenía
Sueños opresores.

Para ese dios el sueño
Era muy penoso;
Los sueños felices
Parecían haberle abandonado.
Preguntaron a los gigantes,
Sabios profetas del porvenir,
Si esto no podía
Predecir calamidades.

Las respuestas dijeron
Que el pariente de Uller
Estaba destinado a la muerte,
El, el más querido de todos:
Esto apenó
a Frigg y a Svafner,
Y a todos los otros poderes;
Inmediatamente resolvieron:

Que enviarían
Solicitar
A todo ser viviente
Que no hiciera daño a Balder.
Todas las especies vivientes se comprometieron
Por juramento a no causarle ningún daño:
Frigg recibió todos
Sus votos y pactos.

Valford teme
Algún defecto,
Piensa que los haminjes[1]
Pueden haber partido;
Reúne a los dioses,
Les pregunta su opinión:
Durante la deliberación
Se platicó mucho.

Odín se levantó,
Señor de los hombres,
Y sobre Sleipner
Colocó la silla;
Cabalgó luego
Hacia el Niflheim.
Encontró a un perro
Que venía de Hel.

El perro estaba manchado de sangre
En el pecho,
En la garganta ávida de carne
Y en la mandíbula inferior.
Ladró
Y abrió su enorme boca
Al padre de los cantos mágicos:
Durante mucho tiempo aulló.

Odín continuó cabalgando
Sobre la tierra herida por el rayo
Hasta que llegó
A la alta morada de Hel;
Entonces Ygg (Odín) cabalgó
Hacia la puerta oriental,
Donde sabía que se hallaba
Una tumba de vala.

Se puso a cantar
Un canto mágico a la profetisa,
Miró hacia el norte,
Recurrió a poderosas runas,
Pronunció un encantamiento,

1 Espíritus guardianes.

Pidió una respuesta,
Hasta que forzada se levantó
Y dijo con una voz sepulcral:

LA VALA

¿Quién es este hombre
Para mí, desconocido
Que ha aumentado
Mi penosa carrera?
He sido cubierta por la nieve,
Azotada por la lluvia,
Y mojada por el rocío,
He estado mucho tiempo muerta.

VEGTAM

Vegtam es mi nombre,
Soy hijo de Valtam.
Háblame de Hel;
Vengo de la tierra para visitarte.
¿Para quién son estos bancos
Cubiertos de argollas,
Estos preciosos lechos
Revestidos de oro?

LA VALA

Aquí se halla el hidromiel
Elaborado para Balder,
Sobre la brillante bebida
Está extendido un escudo;
Pero la raza de los dioses está desesperada.
Me has obligado a hablar,
Ahora guardaré silencio.

VEGTAM

¡No guardes silencio, vala!
Te cuestionaré
Hasta que lo sepa todo:
Quiero saber aún
Quién será de Balder
El asesino,
Y quién al hijo de Odín
Quitará la vida.

LA VALA

Hoder enviará aquí
A su glorioso hermano;
Es él que será de Balder
El asesino,
Y quien al hijo de Odín
Quitará la vida.
Me has obligado a hablar,
Ahora guardaré silencio.

VEGTAM

¡No guardes silencio, vala!
Te cuestionaré
Hasta que lo sepa todo;
Quiero saber también
Quién de Hoder
Se vengará,
O quién pondrá en la pira
Al asesino de Balder.

LA VALA

Rind llevará un hijo
A los palacios de invierno;
Matará el hijo de Odín
Cuando tenga una sola noche.
No se lavará una de sus manos
Ni cortará su cabellera
Antes de haber llevado a la pira
Al adversario de Balder.
Me has obligado a hablar,
Ahora guardaré silencio.

VEGTAM

¡No guardes silencio, vala!
Te cuestionaré
Hasta que lo sepa todo:
Quiero también saber
Quiénes son las doncellas
Que lloran a su voluntad
Y echan al cielo
Los velos de sus cuellos.
Dime esto;
Hasta entonces no dormirás.

LA VALA

Tú no eres Vegtam,
Como al principio creía;
Tú eres Odín,
Señor de los hombres.

ODIN

Tú no eres vala
Ni mujer sabia;
Sino la madre
De tres thursos (gigantes).

LA VALA

¡Vuelve a tu casa y cállate, Odín!
Y triunfa.
Así nunca jamás
Un hombre vendrá a visitarme
Hasta que Loke sea libre
Se escape de sus ligaduras,
Y venga Ragnarok
Que todo lo destruirá.

Cuando se hubo dado a conocer que nada en el mundo dañaría a Balder, los dioses en sus reuniones tuvieron como pasatiempo favorito el rogar a Balder que se levantara para que les sirviera de objetivo: unos le lanzaban dardos, otros piedras, mientras que otros le cortaban con sus sables y sus hachas de batalla. Le hicieran lo que le hicieran, nadie podía hacerle daño, y todos lo consideraban un gran honor para Balder. Pero cuando Loke Laufeyarson vio esta escena, se sintió muy molesto porque Balder no recibía ninguna herida. Por consiguiente, tomó la forma de una mujer y fue a Fensal, la morada de Frigg. Esta diosa, al ver a la pretendida mujer, le preguntó si sabía lo que hacían los dioses en sus reuniones. La mujer (Loke) respondió que lanzaban dardos y piedras a Balder sin conseguir herirlo.

– ¡Ah dijo Frigg, ni madera ni metal pueden herir a Balder, pues he exigido el juramento de todas esas cosas.

– ¡Cómo! –exclamó la mujer, ¿todas las cosas han jurado no dañar a Balder?

–Todas las cosas, respondió Frigg, salvo un pequeño arbusto que crece sobre el lado oriental del Valhal, y que se llama muérdago: pensé que era demasiado joven y débil para exigirle un juramento.

En cuanto Loke supo esto, se fue, y recobrando su forma natural, arrancó el muérdago y volvió al lugar donde estaban reunidos los dioses. Encontró a Holder que se mantenía alejado sin tomar parte en el juego, porque era ciego. Loke se dirigió a él y le dijo:

– ¿Por qué no tiráis igualmente algo sobre Balder?

–Porque soy ciego, respondió Hoder, y no puedo ver dónde está Balder, y además no tengo nada para tirarle.

–Venid, pues, dijo Loke, haced como los otros, y honrad a Balder tirándole este tallito; dirigiré vuestro brazo hacia el lugar donde está.

Hoder tomó pues el muérdago, y conducido por Loke, se lo lanzó a Balder, que cayó inanimado, atravesado de parte a parte. ¡En verdad, nadie fue jamás testigo, ni entre los dioses ni entre los hombres, de una acción más atroz! Cuando cayó Balder, los dioses se quedaron sin voz, paralizados de horror, luego se miraron unos a otros; todos estaban de acuerdo en querer apoderarse de el que había realizado la acción; pero se vieron obligados a posponer su venganza, por respeto a la santidad del lugar (lugar de paz), donde se hallaban reunidos. Finalmente, dieron libre curso a su pena, con tan altas lamentaciones que eran incapaces de comunicárselo los unos a los otros.

No obstante Odín sentía esta desgracia en toda su dureza, porque era el que mejor comprendía el alcance de la fechoría y de la pérdida que los dioses habían sufrido con la muerte de Balder. Cuando los dioses se hubieron calmado un poco, Frigg les preguntó que quién, entre ellos, quería conquistar su favor y todo su amor yéndose a caballo al mundo inferior, para tratar de encontrar a Balder y ofrecer un rescate a Hel,

si quería permitir que Balder volviera a Asgard; a lo que Hermod, apodado el Agil, se ofreció a emprender el viaje. El caballo de Odín, Sleipner, fue por consiguiente traído y preparado para el viaje. Hermod lo montó y se fue rápidamente al galope.

Entonces los dioses tomaron el cadáver de Balder y lo llevaron al mar, al lugar donde estaba el navío de Balder, Ringhorn, que era el mayor de todos los navíos. Pero cuando quisieron botar la nave, para construir la pira funeraria de Balder, les fue imposible hacerla cambiar de sitio. Ante esta situación, enviaron un mensajero a Jotunheim para llamar a una cierta giganta llamada Hyrroken (fuego humeante), que llegó cabalgando sobre un lobo y llevando serpientes enrolladas alrededor de los riñones. En cuanto pisó el suelo, Odín ordenó a cuatro de sus servidores que mantuviesen su montura, pero se vieron obligados a tirar al suelo al animal antes de poder realizarlo. Hyrroken se dirigió entonces a la proa del navío y con un solo impulso lo puso a flote; pero el movimiento fue tan violento, que unas chispas surgieron de los rollos que había encima y toda la tierra tembló. Thor, se enfureció al verlo, cogió su martillo y hubiera destrozado el cráneo de la mujer si los dioses no hubieran intercedido por ella. Seguidamente el cuerpo de Balder fue transportado a bordo del navío sobre la pira funeraria, y esta ceremonia tuvo un efecto tal sobre la mujer de Balder, Nanna, hija de Nep, que su corazón se partió de pena; su cuerpo fue colocado sobre la misma pira y quemado con el de su marido. Thor estaba detrás de la pira y la consagró con su martillo Mjolner. Delante de sus pies salió de la tierra un enano llamado Lit. Thor lo empujó al fuego con el pie, de forma que también fue quemado. Acudió gran cantidad de gente a la procesión funeraria de Balder. Odín la encabezaba, acompañado de Frigg, de las Valquirias y de sus cuervos. Luego venía Frey en su carro, tirado por el puerco Gullinbursti (cepillo de oro), o Slidrugtanne (que tiene los dientes agudos). Heimdal cabalgaba a lomos de su caballo Goldtop, y Freyja conducía su

carro, tirado por unos gatos. También había un gran número de gigantes del frío y de gigantes de las montañas. Odín echó a la pira funeraria la famosa argolla Draupner que los enanos le habían hecho, y que poseía la propiedad de producir cada nueve noches ocho argollas de igual valor. El caballo de Balder, ricamente adornado, fue igualmente llevado a la pira y consumido por las mismas llamas que su amo.

Mientras tanto, Hermod se ocupaba de su misión. Debemos relatar que cabalgó durante nueve días y otras tantas noches a través de sombríos y profundos valles, tan sombríos que no podía distinguir nada, hasta que llegó al río Gjoly cruzó el puente Gjallar (puente sobre el río Gjol), que está cubierto de oro brillante. Modgud, la doncella que guardaba el puente, le preguntó su nombre y su parentesco, y añadió que la víspera, cinco *fylkes* (tropas) de hombres muertos habían cabalgado sobre el puente.

—Pero, añadió, no tembló más bajo todos ellos de lo que ahora tiembla bajo vuestros pies y no tenéis la tez de los muertos; ¿por qué cabalgáis, pues, por el camino que lleva a Hel?

—Cabalgo hacia Hel, respondió Hermod, para buscar a Balder; ¿acaso lo habéis visto pasar por este camino?

Ella respondió que Balder había cabalgado sobre el puente Bjallar, y que la ruta que lleva a la morada de la muerte (a Hel) se halla más abajo y hacia el norte.

Hermod prosiguió luego su viaje hasta que llegó a las puertas prohibidas de Hel. Entonces desmontó, apretó las cinchas, volvió a subir a su caballo y le golpeó los flancos con sus dos espuelas. El caballo atravesó la puerta en su galope desenfrenado y sin tocarla. Luego Hermod cabalgó hasta el palacio, se apeó y entró: encontró a su hermano Balder ocupando el asiento más distinguido de la sala, y pasó la noche en su compañía. A la mañana siguiente, suplicó a Hel (la muerte) que dejara a Balder volver a caballo a su patria, explicándole la pena que reinaba entre los dioses. Hel respondió que era necesario experimentar ahora si Balder era tan universalmente amado como se decía:

—Por consiguiente, si, añadió, todas las cosas del mundo, animadas o inanimadas, lloran por él, volverá a la morada de los dioses; pero si alguien habla en su contra o se niega a llorar, en este caso él lo guardará.

Tras lo que Hermod se levantó, y Balder salió con él de la sala y le dio la argolla Draupner para que se la ofreciera como recuerdo a Odín. Nanna envió a Frigg una alfombra y algunos regalos más, y un anillo de oro a Fulla. Después Hermod volvió a caballo a Asgard y contó todo lo que había visto y oído.

Los dioses enviaron mensajeros por todo el universo para suplicar a todas las cosas que lloraran, con el fin de que Balder pudiera ser liberado del poder de Hel. Todas las cosas accedieron de buen grado a la demanda: hombres, animales, la tierra, las piedras, los árboles y todos los metales, exactamente como vemos llorar a las cosas cuando salen del frío para entrar en un aire caliente. Cuando los mensajeros volvieron con la convicción que su misión había tenido un completo éxito, se encontraron por el camino a una giganta (ogro, isl. *gygr*), que se llamaba Thok. Le pidieron también que llorara por Balder para liberarle del poder de Hel. Pero ella respondió:

Thok llorará
Con lágrimas secas[1]
Por la muerte de Balder;
Ni en la vida ni en la muerte
Me ha dado ninguna alegría.
Dejad que Hel guarde lo que tiene.

Suponemos que esta giganta no era otra que Loke Laufeyarson en persona, que había causado tantas otras penas a los dioses. La Vieja Edda alude así en la Voluspa a la muerte de Balder:

1 Las chispas del fuego son lágrimas secas.

He visto el destino
Oculto de Balder
El dios manchado de sangre,
El hijo de Odín.
En los campos
Crecía
Enclenque y desapercibido
El muérdago.

De este arbusto se hizo,
A mi parecer,
Un dardo mortalmente dañino;
Hoder lo lanzó
Pero Frigg deploró
En Fensal
La desgracia del Valhal.
¿Aún comprendéis, o que?

Para conquistar Vafthrudner y darse a conocer, Odín le pide que resuelva éste último problema:

¿Qué dijo Odín
Al oído de su hijo,
Antes de ser llevado a la pira?

Esta fue la pregunta a la que Vafthrudner no pudo responder, y por consecuencia tuvo que sacrificar su cabeza. N.M. Petersen piensa que Odín murmuró al oído de Balder el nombre del dios supremo.

La fábula relativa a la muerte de Balder encuentra una explicación adecuada en las estaciones del año y el paso de la luz a la oscuridad, en el País del Norte. Balder representa al verano claro y brillante, cuando el crepúsculo y la aurora se abrazan el uno al otro y van, cogidos de la mano, a las latitudes septentrionales. Su muerte causada por Hoder es la victoria de la oscuridad sobre la luz, la oscuridad del invierno sobre la luz del verano, y la revancha de Vale es la aparición de la nueva luz tras las tinieblas del invierno.

En esta comparación, hay que señalar también que antaño se tenía costumbre, costumbre casi olvidada hoy en día, de celebrar el destierro de la muerte o de la oscuridad, la lucha entre el invierno y el verano, al mismo tiempo que la llegada del rey de Mago y la elección de la reina de Mayo. ¡Olvidada!, sí, bien podemos preguntarnos cómo es posible que, durante largos siglos, nos hayamos atormentado y torturado con todas las migajas de griego y latín que podíamos encontrar, sin preocuparnos lo más mínimo de admirables y profundos recuerdos del pasado. La muerte se representaba bajo forma de un árbol y se echaba al agua o se quemaba. En primavera, dos hombres representaban al verano y al invierno, uno vestido con la vegetación invernal o con hojas, el otro con paja. Tienen con ellos una gran multitud de sirvientes, armados con tablas, y combaten entre ellos hasta que el invierno (o la muerte) es dominado. Le quitan los ojos o lo tiran al agua. Estas costumbres, que se conservaron durante la Edad Media, tenían su raíz y su origen en la antigua fábula que hemos relatado más arriba.

Ninguna fábula puede estar más clara que la que tiene relación con Balder. La Nueva Edda dice claramente que es tan bello y tan deslumbrante en su forma y en sus rasgos, que parece que le broten rayos de luz. Balder es pues el dios de la luz, de la luz del mundo. La luz es lo mejor que tenemos en el mundo; es blanca y pura; no puede ser herida; ningún golpe puede alterarla; nada en el mundo puede matarla, si no es su propia negación. La oscuridad (Hoder). Loke (el fuego) está celoso de ella. La pura luz del cielo y la llama del fuego son, una y otra, eternas enemigas. Balder no combate, la mitología no nos narra sus hazañas; sólo brilla y deslumbra, extendiendo bendiciones sobre todos, de forma asidua e invariable, hasta que le sorprenden las tinieblas, las tinieblas que no dan a conocer el daño que hacen; y cuando Balder muere, los lloros y lamentaciones se dejan oír en toda la naturaleza. Toda la naturaleza suspira por la luz. ¿Acaso el ojo del niño no busca la luz de la mañana, y el niño no llo-

ra cuando se desvanece la luz, cuando llega la noche? No se repite la fábula de Balder en el anciano que exclama como Goethe, cuando la muerte le oscurece los ojos: "*Mehr licht* (Más luz)" ¿Acaso el águila no busca la luz desde lo alto del pináculo más elevado de la montaña? La alondra se eleva con sus alas sublimes y saluda con sus gorjeantes notas el retorno del rey del día a su reino. El árbol firmemente enraizado en el suelo busca la luz y extiende sus ramas hacia ella. El pájaro de paso con sus libres alas vuela hacia la luz y la sigue. ¿Acaso no es el deseo de ver la luz lo que atrae a los pájaros hacia el sur en la época en que los días son cortos en el norte, y que de nuevo vuelve a traer al pequeño viajero en cuanto los largos días del norte vuelven con sus largas horas luminosas? Esto es lo que dice Runeberg de forma epigramática:

El pájaro de paso es de noble cuna;
Tiene un lema, y su lema es,
*Lux mea dux*, la luz es mi guía.

Sí, todas las cosas animadas, incluso las caracolas marinas, cada hoja del roble y cada brizna de hierba, buscan la luz, y el poeta ciego canta:

¡Salud, santa luz! ¡Hija mayor del cielo!
El que posee la luz en su claro pecho
Puede sentarse en el centro y gozar del brillante día;
Pero aquel que esconde un alma negra y pensamientos impuros
Camina sumergido en las tinieblas bajo un sol de mediodía[1].

Y otro bardo dice:

La luz desciende del cielo,
Puro éter en vasos rebosantes:
La luz sube hasta el cielo,
Mediadora de nuestras almas.

1 Milton.

Pero sería quedarse satisfecho con su caparazón interpretar a Balder como una simple personificación de la luz natural del cielo. Representa y simboliza en su sentido más profundo, la luz celeste del alma y del espíritu, la pureza, la inocencia, la piedad. No es dudoso que nuestros antepasados combinaran en esta fábula el elemento moral y el físico. Toda luz viene del cielo. La luz natural ilumina el ojo, la luz espiritual ilumina el corazón. La arrogancia y la envidia le lanzan las flechas de la maledicencia, pero caen impotentes al suelo. Pero hay una inclinación, un lugar no vigilado, entre nuestras pasiones tan vigiladas. El malhechor sabe como encontrarla, y la inocencia es atravesada. Cuando muere Balder, un velo negro envuelve toda la naturaleza, y de esa forma la historia se cubre de duelo. Cada vez.que la luz es golpeada por las tinieblas, son la belleza y la bondad quienes son derribadas; pero son derribadas únicamente para volver a brillar con mayor esplendor. Balder muere en la naturaleza cuando los árboles son despojados de su follaje, cuando las flores se marchitan y las tormentas de invierno causan estragos. Balder muere en el mundo espiritual cuando los buenos abandonan el sendero de la virtud, cuando el alma se torna negra y tenebrosa y olvida su origen celeste. Balder vuelve a la naturaleza cuando los suaves vientos de la primavera agitan el aire, cuando el ruiseñor deja oír su canto en los cielos, cuando se abren las flores y la luz ocupa el lugar de la oscuridad y de las tinieblas; Balder vuelve al mundo espiritual cuando el alma perdida se reencuentra, cuando derriba el manto de las tinieblas, y, como un brillante espíritu, vuela con las alas de la luz hacia el cielo, hasta Dios que la otorgó.

La flor que está consagrada a Balder, la ceja de Balder, es la *anthemis cotula*. Es una flor completa con un disco amarillo y radios blancos, un símbolo del sol con su luz resplandeciente, una flor de sol. ¡Qué pensamiento tan poético! La luz se extiende sobre la tierra bajo las cejas de Balder, y los pelos de sus párpados son sus rayos. ¡Qué tema

para un Correggio, que tan bien consiguió pintar la inocencia de la mujer radiando de sus ojos semicerrados!

La mujer de Balder es Nanna. A su muerte, su corazón se quiebra y muere. Es la diosa floral que siempre gira su cara sonriente hacia el cielo. Su padre era Nep (*nepr*, botón), hijo de Odín. Hemos explicado más arriba porque Nanna y Balder envían la argolla Draupner a Odín, una alfombra a Frigg, y un anillo a Fulla. Todo lector que piense verá claramente el admirable símbolo de la alfombra florecida de la tierra, con la fecundidad y la abundancia.

Comprendemos fácilmente la tristeza de toda la naturaleza cuando sabemos que Loke representa al fuego y que Balder ha ido a Hel. Todas las cosas lloran y se cubren de vapor cuando se las lleva desde un aire frío a un aire caliente, salvo el fuego, y recordemos que Thok, es decir, Loke disfrazado, vertía lágrimas secas (chispas); pero todas las lágrimas verdaderas son causadas por un cambio del corazón que pasa del frío al calor. También es corriente decir en Islandia que cuando las piedras están cubiertas de rocío, lloran por Balder (*grata Balder*). La nave de Balder, Ringhorn, es con razón llamada la mayor de todas las naves. Ringhorn en el mundo entero, y toda la tierra es la pira funeraria de Balder. Las cimas de las montañas son los mástiles de esta nave, que es redonda (*ring*) como el mundo que da vueltas.

Ya es hora que dejemos de hablar de nuestros bárbaros antepasados, pues, si comprendemos bien esta fábula de Balder, vemos que apreciaban, de una forma profunda y poética, la luz que colma el ojo y bendice el corazón, y que eran sensibles a la pena que atraviesa el seno del hombre incluso en sus fibras más finas y más delicadas. En esta fábula de Balder, los sentimientos más delicados se mezclan con los pensamientos más sublimes. Leedla y comprendedla. Abrid el oído, el corazón y el alma a la música que la atraviesa como un soplo sin voz. Y cuando hayáis leído esta fábula, y la hayáis comparado con otras fábulas y con las mejores

Sagas, ¡no digáis más que el Norte no tienen literatura!

Que nuestra antigua mitología, a pesar de los helados vientos de invierno que han soplado sobre ella, a pesar del hiriente frío al que ha sido sometida, a pesar de todas las persecuciones que ha sufrido, haya podido brotar y florecer en nuestra doctrina teutónica, nuestras reinas de mayo y nuestra vida popular, son la prueba de la gran fuerza vital que contenía, la prueba también del vigoroso pensamiento de nuestros antepasados que la han conservado. Y en ninguna otra parte es esto más evidente que en Noruega. Estas historias que tienen su raíz en la mitología del Norte han pasado de generación en generación por tradición oral con una notable fidelidad. ¡Observad estos valles largos, estrechos y profundos de Noruega! Estas grandes grietas son profundos surcos en la masa montañosa, como si estuvieran destinados a producir una generosa cosecha de doctrinas populares, que fueron el gérmen de la mitología del Edda. ¡Demos a nuestros hijos una parte de la cosecha!

## SECCION III. FORSETE

Forsete es hijo de Balder y de Nanna. Posee la morada celeste llamada Glitner, y todos los litigantes que le someten su problema se van perfectamente reconciliados. Su tribunal es el mejor que se puede encontrar entre los dioses y los hombres. Así se expresa la Vieja Edda en el canto de Girmner:

> Glitner es la décima morada;
> Reposa sobre oro
> Y está cubierta de plata.
> Allí mora Forsete
> Siempre,
> Y apacigua las querellas.

Forsete significa simplemente presidente. La isla de Helgoland se llamaba en otro tiempo Forseteland. En el País del

Norte, la justicia se distribuía durante la estación más bella del año, en la hora en la que el sol estaba por encima del horizonte, al aire libre, mientras que la naturaleza estaba adornada con flores. La santidad de la asamblea y la pureza de la justicia estaban expresadas en las columnas de oro y el techo de plata de Glitner. El esplendor de Balder brillaba sobre su hijo.

## CAPITULO IV

## THOR, SU MUJER SIF Y SU HIJO ULLER

### SECCION I. VISION GENERAL

Thor (*Thórr, Thunar*, anglosajón *Thunor*, alemán *donner*, trueno) que ha dado su nombre al jueves (*Thrusday, Thorśday*) es el dios principal después de Odín. Es el dios de la primavera, y subyuga los gigantes del frío.

Thor lleva una barba roja, su naturaleza es de fuego, le ciñe un cinturón de fuerza, su mano blande un martillo, conduce un carro tirado por dos cabras cuyos cascos y dientes echan chispas de fuego; la nube escarlata refleja sus ojos llameantes; lleva sobre la cabeza una corona de estrellas; la tierra reposa bajo sus pies y lleva las huellas de sus poderosos pies. Es llamado Asathor y también Akethor (de *aka*, cabalgar)[1], es el más fuerte de los dioses y de los hombres. Es prodigiosamente fuerte y terrible cuando se irrita; pero, tal como sucede frecuentemente entre los hombres dotados de un gran vigor, su fuerza se alía con un buen carácter totalmente inofensivo. Su reino se llama Thrudvang y su morada

1 Esta es la explicación habitual, basada en la Nueva Edda. Unas explicaciones más recientes demuestran que se llamaba OEku-thor, corrupción de Ukko-Thor. Ukke es de origen finlandés y es en nombre del dios del trueno de las tribus Tshidic. Consúltese al *Kalevala*, la epopeya finlandesa.

Bilskirner: contiene quinientas cuarenta salas. Es la mayor casa que jamás se haya construido. Así se expresa la Vieja Edda en el canto de Grimner:

Quinientas salas
Y cuarenta más
Según me parece,
Se hallan en Bilskirner;
Entre las casas sin techo
No hay ninguna, pienso,
Que sobrepase la de mi hijo[1].

El carro de Thor está tirado por dos cabras llamadas Tanngnjost y Tanngrisner. Es llamado Akethor (Cochero-Thor) porque conduce este carro. Posee tres objetos muy valiosos. El primero es un martillo llamado Mjolner, que los gigantes del frío, al igual que los de las montañas, conocen a sus expensas cuando lo ven lanzado en su contra por los aires; y no es sorprendente pues este martillo ha hendido más de un cráneo de sus padres y de sus parientes. La segunda cosa rara que posee es el llamado cinturón de fuerza o de valentía (*Megingjarder*). Cuando lo ciñe, su fuerza divina se duplica. El tercer objeto preciado que posee es su guantelete de hierro, con el que está obligado a cubrir su mano cuando coge el mango de su martillo. Nadie es lo suficientemente sabio para relatar todas las hazañas de Thor.

Ahora el lector comprenderá fácilmente las bellas estrofas siguientes de Longfellow[2], que ha extendido tan ingeniosamente sobre su literatura el rocío de Ygdrasil:

¡Soy el dios Thor,
Soy el dios de la guerra,
Soy el dios del trueno;

1 Thor.
2 *Tales of a Wayside Inn.*

¡Aquí en mi Norlande,
Mi fortaleza,
Reino para siempre!

Aquí en medio de los icebergs
Gobierno las naciones;
Este es mi martillo
Mjolner: ¡los poderosos
Gigantes y hechiceros
No pueden resistirlo!

Estos son los guanteletes
Con los que lo manejo
Y lo lanzo a lo lejos;
Este es mi cinturón:
Cuando lo ciño,
¡Mi fuerza se duplica!

La luz que ves
Brotar de los cielos
Con reflejos carmesís,
Es mi barba roja
Hinchada por el viento de la noche
Y que causa el terror de las naciones.

Joven es mi hermano;
Mis ojos son el rayo;
¡Las ruedas de mi carro
Ruedan en el trueno,
Mis martillazos
Retumban en el temblor de tierras!

La fuerza aún gobierna el mundo,
Lo ha gobernado, lo gobernará;
La blandura es debilidad
La fuerza es triunfante;
Sobre la tierra entera
¿Existe todavía el día de Thor!

Thor es el padre de Magne, cuya madre es Jarnsaxa, y de Mode. Es el esposo de Sif y el padrastro de Uller; es el protector de Asgard y de Midgard, y a menudo se le llama Midgardsveor; sus sirvientes son Thjalfe y su hermana, Roskva.

Entre los diferentes nombres de Thor, los más corrientes son Vingthor, Vingner y Hlorride. A todo esto lo consideramos naturalmente como el dios del trueno. Thor, como se ha observado, es Thunarr, el trueno. Thrudvang, su reino, es la gran nube compacta donde gobierna. Su morada, Bilskirner, (*bilskirnir*), son los rayos que iluminan el cielo un momento (*bil*)[1]; sus cabras, Tanngnjost (que rechina los dientes) y Tanngrisner (dientes resplandecientes), simbolizan los rayos, así como su barba roja. Mjolner, su martillo, es el que aplasta (comparad el inglés *mill*); su cinturón, Megingjarder, es el cinturón de la fuerza; sus hijos, Magne y Mode, simbolizan la fuerza y la valentía. Vingthor es el huracán que vuela, y Hlorride es aquel que monta en el carro de fuego. Su sirviente Thjalfe está siempre atareado, y Roskva es rápida y ágil. La Nueva Edda también muestra claramente que Thor es el dios del trueno: relata que Thor va a pie y que está obligado cada día a vadear los ríos Kormt y Ormt y otros dos llamados Kerlaung, cuando va a deliberar en el juicio con los otros dioses en la fuente Urdar; no puede ir a caballo, como los otros dioses. Si no andara cuando se dirige al tribunal bajo el roble Ygdrasil, el puente de los asios sería pasto de las llamas y las aguas sagradas empezarían a hervir, es decir, si Thor franqueara Bifrost en su carro del trueno.

La mujer de Thor, Sif, es otro símbolo de la tierra. Se le llama la mujer de la bella cabellera. Al oro se le da el nombre de cabellera de Sif a causa de la fábula ya relatada, en la que Loke le corta la cabellera y hace forjar para ella a los enanos unos cabellos de oro. Los intérpretes de la mitología no quieren dar a Sif el campo donde ondulan las espigas maduras, que pertenece al dios Frey, simbolizado por su cerdo de sedas de oro; pero dicen que Sif es la montaña cubierta de hierba, en oposición a Jarnsaxa, que reina en los desiertos estériles. Hrungner, es decir, la desnuda roca, se esforzó por conquistar los favores de Sif, pero no lo consiguió.

1 Bil es una palabra usada en el País del Norte, que significa *momento*.

Uller es el hijo de Sif y el hijastro de Thor. Es muy hábil con el arco, y puede correr tan deprisa con sus patines de nieve (*skees*), que nadie puede competir con él en estas artes. Es también muy bello y posee todas las cualidades de un guerrero, por lo que conviene invocarlo en los combates singulares. La morada de Uller es Ydaler (valles de la lluvia). Del hecho que corra sobre sus patines, podemos deducir que es una personificación del invierno, y si el artista lo escoge como tema, debe representarlo de pie sobre sus patines, cubierto con una ropa de invierno, y con el arco y la flecha en la mano. Ahora estamos preparados para narrar algunas aventuras de Thor.

## SECCION II. THOR Y HRUNGNER

Un día Thor había ido hacia el este para combatir a unos gnomos, pero Odín fue a lomos de su caballo Sleipner a Jotunheim y llegó hasta un gigante llamado Hrungner. Hrungner preguntó quien era este hombre que cabalgaba por los aires y sobre el mar con un casco de oro, y añadió que tenía un caballo extraordinariamente bueno. Odín respondió que apostaba sobre su cabeza que era imposible encontrar otro caballo tan bueno en Jotunheim. Hrungner dijo que en efecto era un excelente caballo pero que él tenía uno llamado Goldfax (crines de oro), que podía hacer unos pasos muy largos, y de inmediato saltó sobre su caballo y galopó detrás de Odín. Odín fue constantemente a la cabeza, pero Hrungner, en su naturaleza de gigante, estaba tan excitado, que antes de que pudiera darse cuenta había llegado a las puertas de Asgard. Cuando llegó a la puerta de la sala, los dioses lo invitaron a beber, tal como había pedido en cuanto entró. Entonces los dioses colocaron delante suyo los vasos en los que Odín acostumbraba a beber, y los vació cada uno de un solo trago. Cuando se embriagó, dió libre curso a sus ruidosas jactancias. Iba a llevarse a Valhal, decía, y traerlo al Jotunheim;

iba a demoler Asgard y a matar a todos los dioses, excepto a Freyja y a Sif, que llevaría a su casa; y mientras Freyja le vertía el brebaje celeste en los vasos preparados para él, señaló que se iba a beber toda la cerveza de los dioses. Cuando finalmente los dioses estuvieron cansados de tanta arrogancia, llamaron a Thor, que llegó en seguida; blandió su martillo lleno de furor, y preguntó a quien se tenía que reprochar el haber permitido a este perro de gigante beber en estos lugares, o quien había introducido sano y salvo a Hrungner en el Valhal, y porque Freyja le servía cerveza como hacía en las fiestas de los dioses. Hrungner, mirando a Thor con un ojo no menos amistoso, respondió que Odín le había invitado y que estaba bajo su protección. Thor dijo que Hrungner tendría que arrepentirse de esta invitación antes de salir; pero el gigante respondió que Asathor tendría poca honra si le mataba, desarmada como estaba; daría mejor prueba de su valor si osara medirse con él en las fronteras de su territorio, en Grjottungard (*Grjottungardar*). También he sido loco, continuó Hrungner, por dejar en casa mi escudo y mi guijarro; ahora probaría un holmgang[1]; pero declaro que sois un cobarde si me matáis desarmado. Thor no quiso dispensarse de un duelo, al ser provocado a un holm; era algo que nadie le había ofrecido anteriormente. Hrungner se fue pues y volvió a su casa. Los gigantes hablaron mucho de este viaje de Hrungner; lo que les interesaba sobre todo, era su provocación dirigida a Thor, y atribuían una gran importancia al punto de saber cuál de los dos saldría victorioso del combate. Pues si Hrungner, que era el más poderoso de los gigantes era vencido, no podrían esperar nada bueno por parte de Thor. Hicieron pues en Grjottungard un hombre de arcilla,

1 Holmgang (*isle-gang*), es un duelo que tenía lugar en una pequeña isla. Cada combatiente era acompañado por otro, que debía protegerlo con su escudo. La persona provocada tenía derecho a dar el primer golpe. Cuando el adversario estaba tan herido que la sangre manchaba el suelo, los segundos podían intervenir y poner fin al combate. El que había sido herido primero debía pagar la multa del holmgang.

de nueve rasts (¿millas?) de altura y tres rasts de anchura entre los hombros; no pudieron encontrar un corazón en proporción a su tamaño, y por eso tomaron el de una yegua; pero éste se movió y tembló cuando llegó Thor. Hrungner tenía un corazón de dura piedra, puntiagudo y con tres esquinas; su cabeza era también de piedra, como su escudo, que era ancho y grueso: mantenía su escudo delante de sí cuando esperaba a Thor en Grjottungard. Su arma era un guijarro que blandía por encima de sus hombros, de forma que no era asunto fácil emprender combate con él. A su lado se hallaba el gigante de arcilla, que es llamado Mokkerkalfe (*Mokkrkálfi*): estaba tan aterrorizado que estaba empapado de sudor. Thor fue al holmgang en compañía de Thjalfe, un sirviente que había obtenido de un campesino cerca del mar. Thjalfe corrió hacia el lugar donde se hallaba Hrungner, y le dijo: No estáis en guardia, gigante; mantenéis el escudo delante vuestro, pero Thor os ha visto; llega con violencia desde debajo de la tierra y os ataca. Entonces Hrungner colocó inmediatamente el escudo bajo sus pies y se subió encima, pero asió su guijarro con las dos manos. Pronto vio unos rayos y oyó los ruidosos chisporroteos, luego vio a Thor con su poder de asio, lanzándose con ímpetu, blandiendo su martillo y tirándoselo desde lejos. El levantó el guijarro con las dos manos y lo lanzó con toda su fuerza contra el martillo; los dos objetos se encontraron en el aire, y el guijarro se partió en dos pedazos uno de los cuales cayó al suelo (y de allí provienen las montañas de piedras), mientras que el otro fue lanzado con tal fuerza contra la cabeza de Thor, que cayó de espaldas; pero el martillo Mjolner alcanzó a Hrungner justo en la cabeza e hizo volar su cráneo en pequeños trozos; incluso él cayó sobre Thor, de tal forma que su pie yacía encima del cuello de Thor. Thjalfe luchó contra Mokkerkalfe, que cayó con poco honor. Luego Thjalfe se dirigió a Thor, y se dispuso a quitar el pie de Hrungner, pero fue incapaz de hacerlo. Cuando los dioses supieron que Thor había caído, llegaron todos a Grjottungard, pero ninguno de ellos

pudo mover el pie del gigante. Entonces llegó Magne (*magni*, fuerza), hijo de Thor y de Jarnsaxa; tenía sólo tres noches y separó el pie de Hrungner de Thor, diciendo: "Es una gran desgracia, padre, que haya venido tan tarde; hubiera podido, pienso, matar a este gigante con mi puño." Thor se levantó y felicitó calurosamente a su hijo, añadiendo que le daría el caballo del gigante, Goldfax; pero Odín señaló que estaba mal que Thor diera un caballo tan bueno al hijo de una hechicera (*gygjar syni*, hijo de Jarnsaxa) y no a su padre.

Thor volvió a su casa de Thrudvang, y el guijarro se quedó fijado en su cabeza. Entonces vino una hechicera, cuyo nombre era Groa, mujer de Orvandel el Sabio; cantó sus cantos mágicos sobre Thor hasta que el guijarro se volvió móvil. Pero cuando Thor se dio cuenta, y vio que la piedra iba a desaparecer, quiso recompensar a Groa por su curación y alegrarle el corazón. Le contó pues como había venido del norte vadeando los ríos Eligavar, y como había traído a Orvandel desde el Jotunheim sobre su espalda en un cesto; y como prueba de esto le dijo que un dedo del pie de Orvandel había salido del cesto y se había helado, y que por consiguiente lo había arrancado para ponerlo en el cielo y hacer una estrella que se llama dedo de Orvandel. Finalmente añadió que no faltaba mucho tiempo para que Orvandel volviera a casa.

Pero Groa se alegró tanto con estas noticias, que olvidó todos sus cantos mágicos, de forma que el guijarro no volvió a ser más móvil de lo que era y todavía se halla fijado en la cabeza de Thor. Este es el motivo de que no se deba tirar un guijarro a través del suelo, pues entonces la piedra se mueve en la cabeza de Thor. Así canta el skalde, Thjodolf de Hvin:

> Tenemos una amplia prueba
> Del terrible viaje del gigante
> A Grjottungard,
> En el fuego consumidor de berg-folk

La sangre hervida en el hermano de Meile[1].
El temblor de la tierra y de la luna,
Cuando el hijo de la tierra fue
Al combate con guantes de acero.

Llamas brillantes tenían
Todos los reinos del cielo
Por el padrastro de Uller,
Y la tierra rocosa;
La viuda de Svolner voló en pedazos,
Cuando el par de cabras
Trajo al carro sublime
Y a su divino amo
Al encuentro con Hrungner.

El rasgo prominente de esta fábula es el rayo que estalla sobre las rocas y las rompe. Hrungner (de *hruga*, amontonar), es la montaña desnuda, con sus picos. Todo está hecho de piedra. El corazón, la cabeza, el escudo y el arma de Hrungner, todo era de piedra; además está la montaña de arcilla (*Mokkerkalfe*), revestida de nieblas (*mokkr*), y la lucha tiene lugar en Grjottungard, en el límite del campo cubierto de piedras. Thor aplasta la montaña para abrir camino a la agricultura. Thjalfe es el trabajo infatigable, que prepara la roca para el cultivo. Aconseja a Hrungner que se proteja por abajo con su escudo. El cultivo de las montañas debe empezar a sus pies; es el lugar donde trabaja el laborioso granjero. Cuando mira al aire, la montaña yergue su cabeza rocosa como un enorme gigante de piedra, pero las nubes se amontonan alrededor de la cabeza del gigante, los rayos la alcanzan y la destrozan. Thjalfe puede también ser considerado como un compañero de la tormenta, y entonces representaría la lluvia, puesto que Thor lo obtuvo de un campesino cerca del mar y que lucha contra la montaña de arcilla, de donde brota el agua. La frente de Thor puede tam-

1 Un nombre de Odín.

bién representar la fuerza de la tierra, de la que proviene como hijo de la tierra: sabemos que Minerva salió completamente armada del cerebro de Júpiter. Orvandel[1] y Groa (to *grow*, crecer), son una alusión a la semilla que germina (orvandel) y crece. Thor lleva la semilla en su cesto a través de ríos fríos como el hielo (Elivagar), es decir, protege la vida de la planta durante el invierno; un brote sale demasiado pronto en primavera, y un dedo se hiela y es una bella idea la que nos muestra a los dioses convirtiendo en estrellas brillantes todo lo que en el reino de los gigantes se ha vuelto inútil en la tierra. ¿Qué tema más bello puede pedir un pintor que aquél que representaría a Thor llevando sobre sus divinos hombros al despreocupado Orvandel y vadeando los ríos helados del invierno?

Antes de pasar a la fábula siguiente, nos detendremos un momento para echar una rápida ojeada sobre la historia y para indagar si algunos de sus rasgos no se encuentran completamente reflejados en la fábula del corazón de piedra relativo a Hrungner y a Thor.

Hrungner sobre su caballo *Glodfax*, corriendo con Odín y Sleipner, representa de la manera más perfecta la mala poesía que goza de las riquezas robadas a las naciones de la tierra, rivalizando con la verdadera poesía y filosofía griegas; Sleipner es Pegaso; y cuando los malos poetas romanos están en el apogeo de su gloria, Hrungner es recibido en Asgard: ebrio y fanfarrón, jura que dará muerte a todos los dioses, excepto a Sif (Fortuna) y a Freyja (Venus), que destruirá Asgard y transportará Valhal al Jottungheim; o, en otros términos, Venus y Fortuna serán las únicas divinidades que se adorarán; toda la religión (Asgard) será extirpada, y la historia (Valhal) sólo servirá para glorificar a Roma.

Pero con el transcurso del tiempo el Norte empieza a tomar parte en la reglamentación del destino del mundo; Thor toma posesión de su casa, y poco después, un duelo se realiza

1 Orvandel, de *aur*, tiene, y *vendill*, retoño (*vondr*).

entre godos y romanos (vándalos), duelo en el que Roma resulta vencida, lo que no podía estar mejor expresado que con el afortunado golpe de Mjolner, que aplasta al gigante del corazón y la cabeza de piedra (vandalismo romano).

Pero el godo se romaniza, se vuelve un esclavo del pensamiento romano y de la civilización romana, y de esta forma Hrungner cae sobre Thor, el pie a través del cuello de Thor, hasta que llega Magne, hijo de Thor, que quita el pie del gigante. Magne es el anglosajón que creó un cristianismo gótico y una lengua escrita gótica: y el anglosajón tiene todo su derecho a ser llamado Magne, hijo de Asathor y de la hechicera Jarnsaxa, pues Magne es la representación mítica de las artes mecánicas, que han recibido su desarrollo más perfecto en Inglaterra y en América (anglosajones). Y sólo tenemos que observar la literatura de Inglaterra y de América para ver con que placer Magne (El anglosajón) es un niño grande, que cabalga sobre el caballo Goldfax (la lengua latina), de lo que muy bien puede lamentarse Odín, aunque el espíritu del Norte (Odín) puede envidiar más al caballo (romanismo) su jinete que al jinete (El anglosajón) su caballo.

En lo que concierne al guijarro que quedó en la frente de Thor y que todavía está allí, sabemos ¡Ay! que es bien cierto que las escuelas y las literaturas de todas las razas teutónicas sufren más o menos la maldición del romanismo.

Es difícil decir quien era Mokkerkalfe que asistió a Hrungner, a menos que no sea el árabe, y bien puede llamársele un hermano de los romanos (Hrungner) enemigos de Thor. Mokkerkalfe tenía un corazón de yegua, ahora bien, sabemos que los árabes siempre se han caracterizado por su amor a los caballos; los francos, que desafiaron a los árabes en la historia, deben ser Thjalfe, que era un sirviente de Thor.

Tal es la composición de esta fábula, y hemos mostrado su aplicación en un sentido profético. No pretendemos que los antiguos nórdicos tuvieran en su espíritu a los árabes, griegos, romanos, francos y anglosajones, pero tenían una pro-

funda comprensión de las relaciones de las cosas, la suprema ma ley del universo; y la historia es sólo el reflejo de los enigmas más sublimes de la naturaleza.

## SECCION III. THOR Y GEIRROD[1]

Debemos relatar como Thor hizó un viaje a Geirrosgard sin su martillo Mjolner, ni su cinturón Megingjarder, ni sus guantes de hierro; y fue por culpa de Loke. Un día que Loke, habiendo tomado prestado a Frigg su disfraz de halcón, había levantado vuelo para divertirse, la curiosidad le condujo a Geirrodsgard, donde vio un gran palacio. Se sentó y miró a través de una abertura de la muralla. Pero Geirrod lo vió y ordenó a uno de sus sirvientes que cogiera al pájaro y se lo trajera. Ahora bien, la muralla era tan alta que era difícil subir a ella: Loke se divertía con las muchas dificultades del sirviente, y pensaba que aún tendría tiempo para salir volando cuando el sirviente hubiera franqueado el peor paso. Cuando éste lo cogió, abrió sus alas, e hizo esfuerzos con las patas, pero sus patas estaban cogidas, de forma que fue capturado y llevado ante el gigante. Cuando este último vio sus ojos, sospechó que no era un pájaro; y como Loke guardaba silencio y se negaba a responder a las preguntas que se le hacían, Geirrod lo encerró en un cofre y le dejó pasar hambre durante tres meses. Finalmente pues, Loke tuvo que confesar quien era, y para salvar su vida, tuvo que jurar a Geirrod que traería a Thor a Geirrodsgard sin su martillo o su cinturón de fuerza.

En el camino Thor visitó a la hechicera Grid, madre de Vidar el silencioso. Le dijo, en relación a Geirrod, que era un gigante traicionero y peligroso, y le prestó su cinturón de fuerza, sus guantes de hierro y su bastón, llamado Gridarvold. Thor se dirigió entonces al río Visner, que es extremadamen-

1 Este Geirrod no debe ser confundido con el hijo nutricio de Odín, Geirrod es hijo de Hraudung. (Véase pág. 63)

te ancho; luego ciñó el cinturón y opuso su bastón al salvaje torrente, pero Loke y Thjalfe se colgaron de su cinturón. Cuando hubo llegado al centro del río, éste creció tanto que las olas le tapaban los hombros. Entonces Thor dijo:

No te vuelvas, Vimel
Puesto que quiero ir a nado
Al reino de los gigantes.
Debes saber que si vuelves
Mi poder de asio se volverá
Tan alto como el cielo.

En una hendidura vio a la hija de Geirrod, Gjalp, que se erguía sobre las dos riberas del torrente y lo hacía engordar; entonces tomó una gran piedra y la tiró cerca de ella. El torrente debió ser parado en su nacimiento, y escondió siempre cual era su meta. Al mismo tiempo alcanzó la tierra, se agarró a un arbusto, y de esta forma salió del río; de allí viene el adagio que un arbusto salvó a Thor. Cuando Thor llegó a Geirrod con sus compañeros, se les dio aposento en una casa; pero sólo había una silla, y Thor se sentó. Observó entonces que la silla era levantada por debajo hacia el techo. Apoyó el bastón de Grid contra el brazo del asiento y se dejó caer con todo su peso. Se oyó un ruido que fue seguido de agudos chillidos, pues las hijas de Geirrod, Gjalp y Greip, se habían sentado debajo de la silla, y les había roto la espalda a las dos. Entonces Thor dijo:

Un día empleé
Mi poder de asio,
En el reino de los gigantes,
Cuando Gjalp y Greip,
Hijas de Geirrod,
Quisieron levantarme hasta el cielo.

Entonces Geirrod invitó a Thor a ver unos juegos en su palacio. Grandes fuegos ardían a lo largo de la sala, cuando

Thor llegó ante Geirrod, este cogió con un par de pinzas un trozo de hierro calentado al rojo y lo lanzó sobre Thor; este lo cogió con sus guantes de hierro y lo levantó en el aire; pero Geirrod corrió detrás de una columna de hierro para defenderse. Thor tiró el trozo de hierro, que atravesó la columna, Geirrod y la muralla, de forma que salió fuera y se clavó en el suelo.

Geirrod es el calor intenso que produce las violentas tempestades tormentosas, y su hija es el torrente violento. Naturalmente Loke (el fuego) está encerrado y se muere de hambre durante la parte más calurosa del verano; pero esta fábula no necesita ninguna explicación, y pasamos a la siguiente.

## SECCION IV. THOR Y SKRYMER

Un día el dios Thor, acompañado de Loke, se fue de viaje en su carro arrastrado por sus cabras. Cuando llegó la noche, se detuvieron en la cabaña de un campesino: Thor mató a sus cabras, y tras haberlas desollado, las puso en una caldera. Cuando la carne estuvo hervida, se sentó con su compañero de viaje para cenar, e invitó al campesino, a su mujer y a sus hijos a compartir la comida. El hijo del campesino se llamaba Thjalfe, y su hija Roskva. Thor les rogó que tiraran todos los huesos en las pieles de las cabras que estaban extendidas cerca de la hoguera, pero el joven Thjalfe partió uno de los huesos de las patas para llegar a la médula. Thor, que había pasado la noche en la cabaña, se levantó al despuntar el día, y cuando estuvo vestido tomó su martillo Mjolner, lo levantó, y consagró la piel de las cabras, apenas lo había acabado de hacer, las dos cabras recobraron su forma habitual, salvo que ahora una de ellas cojeaba ligeramente en una de sus patas traseras.

Thor al darse cuenta, dijo que el campesino o uno de su familia había manipulado demasiado rudamente el hue-

so de la pata de esta cabra, pues vio claramente que estaba rota. Podemos fácilmente concebir cual fue el espanto del campesino cuando vio a Thor fruncir las cejas y asir el mango de su martillo con tal fuerza que las junturas de sus dedos se volvieron blancas bajo el esfuerzo. Pero el campesino y toda su familia, como bien podíamos esperar, gritaron, pidieron suplicando paz, y ofrecieron todo lo que poseían como desagravio por la ofensa cometida. Cuando Thor vio su espanto, reprimió su ira y se apaciguó, limitándose a pedirles sus hijos Thjalfe y Roskva, que de esta forma se convirtieron en los sirvientes de Thor y lo han acompañado siempre desde entonces. Thor dejó sus cabras y se dirigió al este hacia el Jotumheim hasta que llegó al mar. Luego atravesó el profundo océano, y cuando llegó a la otra orilla, desembarcó con Loke, Thjalfe y Roskva. Sólo habían atravesado una corta distancia cuando llegaron a un gran bosque, a través del cual viajaron hasta la noche. Thjalfe tenía el pie extremadamente ligero; llevaba el saco de provisiones de Thor, pero el bosque era un mal lugar para encontrar algo comestible y ponerlo en reserva. Cuando oscureció buscaron un lugar donde se pudiera pasar la noche, y encontraron una casa. Era muy grande, y una puerta ocupaba toda la anchura de uno de los extremos del edificio; escogieron un lugar para dormir. A medianoche, fueron alarmados por un temblor de tierra. La tierra temblaba debajo de ellos y toda la casa se movía. Thor se levantó y llamó a sus compañeros, invitándoles a que buscaran con él un lugar donde pudieran estar seguros. Encontraron una habitación vecina a la derecha en la que entraron; pero mientras que los otros, temblando de miedo, se escondían en las esquinas más retiradas de este refugio, Thor se quedó en la puerta, martillo en mano, preparado para defenderse llegara lo que llegara. Entonces oyeron un gruñido y un rugido. Cuando empezó a amanecer, Thor salió y vio a un hombre acostado en los bosques a corta distancia de la casa. El gigante era alto, dormía y roncaba ruidosamente. Entonces Thor pudo comprender de donde había venido el ruido durante la noche.

Se ciñó su cinturón de fuerza, y su fuerza divina se acrecentó; al mismo tiempo el hombre se despertó y se levantó rápidamente. Pero se cuenta que Thor, en esta ocasión, se quedó tan sorprendido, que se olvidó de hacer uso de su martillo; no obstante, preguntó al hombre su nombre. Este último respondió que su nombre era Skrymer; pero no necesito preguntaros el vuestro, dijo: sé que sois Asathor; ¿pero qué habéis hecho con mi mitón? Dicho esto, Skrymer extendió la mano y recogió su mitón, y Thor se percató entonces de que este mitón era lo que había tomado durante la noche por una casa, y que el pulgar era el cuarto donde habían buscado refugio. Skrymer pidió a Thor si quería tomarlo como compañero de viaje: como Thor accediera, Skrymer abrió su bolsa de provisiones y se puso a desayunar. Thor y sus compañeros hicieron lo mismo en otro lugar. Skrymer las puso todas en su bolsa y la colgó a su espalda. Anduvo delante de ellos todo el día dando formidables zancadas, y al anochecer buscó un lugar donde poder pasar la noche bajo un gran roble. Entonces Skrymer dijo a Thor que iba a acostarse para dormir; entre tanto, los otros podían tomar la bolsa de las provisiones y preparar su cena. Skrymer se durmió y roncó de una forma espantosa, y Thor cogió la bolsa de las provisiones para desatarle las cuerdas; pero, por muy increíble que pueda parecer, no pudo desatar ni un solo nudo, ni que un cordón se moviera un poco. Viendo que su trabajo era inútil, Thor se enfadó, cogió con las dos manos su martillo Mjolner, fue hacia Skrymer y le golpeó en la cabeza. Pero Skrymer se despertó y preguntó si le había caído alguna hoja sobre la cabeza y si se habían comido la cena y si estaban preparados para ir a dormir. Thor respondió que estaban a punto de ir a dormir, y fue a acostarse bajo otro roble, pero allí también era peligroso dormir. A medianoche, Thor oyó de nuevo a Skryner dormir y roncar tan ultrajantemente, que un ruido de truenos resonaba en todo el bosque. Se levantó, fue hacia el gigante, blandió su martillo con toda su fuerza, y le golpeó directamente al cráneo: el martillo pene-

tró en la cabeza hasta el mango, Skrymer, despertándose de pronto, dijo: "¿Qué pasa ahora? ¿Acaso se me ha caído una bellota en la cabeza? ¿Qué os pasa Thor?" Thor se fue rápidamente y dijo que acababa de despertarse; era medianoche, dijo, y era hora de dormir. Entonces pensó que si pudiera tener la ocasión de dar un tercer golpe al gigante, este no volvería a ver nunca más la luz del día, y veló para asegurarse de que Skrymer volviera a dormir. Poco antes del amanecer, oyó que el gigante dormía de nuevo. Se levantó, se precipitó hacia él, blandió su martillo con toda su fuerza, y le dio tal golpe en las sienes, que la cabeza del martillo quedó enterrada en la cabeza del gigante. Skrymer se despertó, se frotó la barbilla y dijo: "¿Es que hay pájaros encima mío, en el árbol? Me parecía que al despertarme me caía musgo de las ramas; ¿pero, estáis despierto Thor? Me parece que ya es hora de levantarnos y vestirnos, ya no queda mucho hasta que lleguéis al castillo que se llama Utgard. Os he oído decir cuchicheando entre vosotros que soy de pequeña estatura, pero encontraréis hombres más altos que yo cuando lleguéis a Utgard. Os daré un buen consejo, no seáis muy jactanciosos. Los cortesanos de Utgard-Loke no aguantarán la jactancia de seres tan insignificantes como vosotros. Si no queréis observar este consejo, sería mejor que os diérais la vuelta, y de hecho sería lo mejor que podríais hacer. Pero si estáis decididos a proseguir, id hacia el este; mi camino va hacia el norte, al lado de las montañas que véis allá. Skrymer tomó luego la bolsa de provisiones, se la colgó a la espalda, y desapareció en los bosques, y jamás se supo si los asios deseaban volvérselo a encontrar o no.

Thor prosiguió su ruta con sus compañeros hasta el mediodía: en ese momento sus ojos se cruzaron con un castillo situado en una gran llanura; era tan alto que debían doblar completamente sus cuellos hacia atrás para mirarlo. Avanzaron hasta el castillo. En la entrada había una barrera que estaba cerrada. Thor trató de abrirla, pero no lo consiguió: deseosos de penetrar en el castillo, se deslizaron entre los barrotes de la barrera. Vieron el palacio delante de ellos, la puerta

estaba abierta, entraron: allí vieron, sentados sobre dos bancos, una multitud de hombres, que en su mayoría eran prodigiosamente altos. Luego llegaron ante el rey, Utgard-Loke, y lo saludaron; pero transcurrió algún tiempo antes de que se dignase mirarlos; sonriendo despreciativamente, dejando ver sus dientes, dijo:

—Es molesto pedir noticias de un largo viaje; pero si no me equivoco, este niñito debe ser Anathor; quizá, no obstante, seáis realmente más grande de lo que lo parecéis. Ahora bien, ¿qué habilidades tenéis, vos y vuestros compañeros? Aquí no toleramos a nadie que no se distinga en algún arte o tenga algún talento.

Loke dijo entonces:

—Sé un arte del que estoy dispuesto a daros una muestra, y consiste en que no hay nadie aquí que pueda comer tan deprisa como yo.

A lo que Utgard-Loke respondió:

—Si podéis hacerlo, es ciertamente un arte, y lo vamos a ver.

Anunció a los hombres que estaban sentados en un extremo del banco, que aquel cuyo nombre era Loge (llama), saiera del suelo y luchase con Loke. Trajeron una artesa llena de carne. Loke se sentó en un extremo y Loge en el otro. Ambos comieron lo más deprisa que pudieron y se encontraron en medio de la artesa. Loke había quitado los huesos de la carne, pero Loge lo había consumido todo a la vez, la carne, los huesos y la artesa; y todos estuvieron de acuerdo en que Loke había sido vencido. Entonces Utgard-Loke preguntó lo que podía hacer el joven. Hacía alusión a Thjalfe. Este respondió que haría una carrera con aquel que designara Utgard-Loke. Utgard-Loke respondió que era una magnífica hazaña, pero que debía ser muy ágil si esperaba ganar, pero que ya se vería, y que la victoria estaría muy pronto decidida. Utgard-Loke se levantó y salió; en la llanura había un caballo de carreras muy bueno. Hizo venir a un niño pequeño llamado Huge (pensamiento) y le pidió que corrie-

ra con Thjalfe. La primera vez que corrieron, Huge le llevó tanta ventaja que a su retorno de la carrera se encontró con Thjalfe.

—Debéis doblar mejor vuestras piernas, Thjalfe, dijo Utgard-Loke, si esperáis ganar, aunque debo confesar que aquí no había venido jamás un hombre dotado de unos pies tan rápidos como los vuestros.

Corrieron por segunda vez; pero cuando Huge llegó a la meta y dio la vuelta, Thjalfe apenas podía divisar la flecha de la meta.

—Habéis corrido bien los dos, dijo Utgard-Loke: no obstante, creo que Thjalfe le costará mucho ganar, pero la tercera carrera lo decidirá.

Corrieron pues por tercera vez, pero Huge llegó a la meta antes de que Thalfe estuviera a medio camino. Entonces todos los presentes dijeron que la prueba era suficiente. Utgard-Loke preguntó luego a Thor en qué artes quería dar prueba de su habilidad por la que era tan famoso. Thor respondió que prefería luchar bebiendo con cualquiera que lo deseara. Utgard-Loke lo consintió: entró en el palacio, hizo venir a su portador de copas, y le pidió que trajera el gran cuerno que sus cortesanos estaban obligados a vaciar cuando, de alguna forma, habían faltado a las costumbres establecidas. El portador de copas trajo el cuerno, se lo dio a Thor, y Utgard-Loke dijo:

—Cualquiera que sea un buen bebedor vaciará este cuerno de un solo trago, aunque hay quien lo vacía en dos tragos; pero no es un bebedor tan miserable quien pueda vaciarlo en tres tragos.

Thor observó el cuerno y encontró que no era grande, aunque si bastante largo; no obstante, como tenía mucha sed, se lo acercó a los labios, y sin respirar bebió un trago lo más largo posible, para no tener que repetirlo otra vez. Pero cuando respiró y dejó el cuerno, vio con gran sorpresa que apenas contenía menos líquido que anteriormente. Utgard-Loke dijo:

—Está bien bebido, pero no hay de que vanagloriarse: jamás hubiera creído que Asathor no hubiera podido beber más; no obstante, estoy convencido que vaciaréis el cuerno con un segundo sorbo.

Thor no respondió, pero acercó el cuerno a su boca y bebió tanto tiempo como pudo contener la respiración, pero la punta del cuerno no se levantó como esperaba, y cuando lo apartó de su boca, le pareció que su contenido había disminuido aún menos que la primera vez. Utgard-Loke dijo:

—¿Cómo, Thor, habéis conservado para el tercer sorbo más de lo que podéis beber? No debéis reservaros más en la realización de una hazaña de lo que convenga a vuestra habilidad, pero si pensáis vaciar el cuerno en el tercer sorbo, debéis beber mucho. No seréis considerado aquí un hombre tan grande como lo sois entre los asios, si no mostráis en los otros juegos mayor habilidad que la que habéis demostrado en éste.

Ante esto, Thor, furioso, se acercó el cuerno a la boca y bebió con todas sus fuerzas, con la intención de vaciarlo completamente; pero cuando sumergió su mirada en el cuerno, vio que su contenido sólo había disminuido un poco. Tras lo que renunció a toda nueva tentativa y devolvió el cuerno al portador de copas. Entonces Utgard-Loke dijo:

—Ahora es evidente que vuestra fuerza no es tan grande como pensábamos. ¿Queréis ahora probar otros juegos, pues vemos que no podéis tener éxito en éstos?

—Sí, dijo Thor, probaré otros, y no obstante estoy seguro de que estos sorbos no hubieran sido considerados poco entre los asios; ¿pero, qué nueva prueba tenéis que proponerme?

Utgard-Loke respondió:

—Tenemos aquí un juego muy insignificante, en el que sólo se ejercitan los niños. Los jóvenes consideran una bagatela levantar mi gato por encima del suelo, y jamás hubiera propuesto este juego a Asathor si no hubiera observado que no sois en absoluto como pensábamos.

Ante esto, un gran gato gris apareció por el suelo. Thor avanzó, puso la mano debajo del cuerpo del gato, e hizo todo

el esfuerzo posible para levantarlo del suelo; pero el gato, encorvando la espalda al mismo grado que Thor lo levantaba, sólo dejó despegar del suelo una de sus patas, no obstante todos los esfuerzos de Thor: ante esto, Thor renunció a todo nuevo esfuerzo. Entonces Utgard-Loke dijo:

—El juego se ha desarrollado tal como lo esperaba; el gato es grande, pero Thor es pequeño, y no se puede comparar a nuestros hombres.

Luego, Thor dijo:

—Por pequeño que parezca a vuestros ojos, desafío al primer llegado a luchar contra mí, pues ahora estoy enfadado.

—No veo a nadie aquí, respondió Utgard-Loke, mirando a su alrededor sobre los bancos, que no considere rebajarse al luchar contra vos; pero quizás si alguien va a buscar a la vieja Elle (Edad de la Vejez), mi nodriza, es posible que quiera luchar con Thor, y permitirle que éste, si puede, demuestre su fuerza con ella. Ha vencido a más de un hombre que no era menos fuerte y poderoso que Thor.

Una anciana desdentada entró entonces en la sala, y fue invitada por Utgard-Loke a luchar con Thor. Para abreviar, diremos que cuanto más la acosaba Thor, más firme se mantenía ella. Finalmente, tras una violenta lucha, Thor comenzó a perder equilibrio, y no pasó mucho tiempo antes de que cayera sobre una rodilla. Entonces Utgard-Loke avanzó y les dijo que se detuvieran; añadió que Thor ya no tendría más oportunidades para provocar que alguno de la sala se midiera con él, y que además ya era tarde. Mostró pues sus asientos a Thor y a sus compañeros, y estos pasaron la noche de la forma más hospitalaria.

A la mañana siguiente, al amanecer, Thor y sus compañeros se levantaron y se prepararon a partir. Utgard-Loke acudió e hizo preparar para ellos una mesa donde no faltaban ni buenas provisiones, ni carnes, ni bebidas. Cuando terminaron de comer, se pusieron en camino. Utgard-Loke les acompañó hasta la salida del castillo, y antes de dejarles, le preguntó a Thor lo que pensaba del resultado de su viaje, y si había en-

contrado algún hombre más poderoso que él. Thor respondió que no podía negar haber sufrido un gran deshonor; y, lo que más me mortifica, añadió, es que me consideréis hombre de poca importancia. Entonces Utgard-Loke dijo:

—Os voy a decir la verdad, ahora que habéis salido de mi castillo, donde jamás en todo el tiempo que yo viva y reine, volveréis a entrar. Podéis estar seguro de que si yo hubiera conocido con antelación la fuerza que poseéis, y si yo hubiera previsto lo cerca que habéis estado de causarnos tan grandes dificultades, no os hubiera permitido entrar. Sabed pues que os he engañado constantemente con mis trampas; primero en el bosque, cuando llegué ante vosotros, y no pudísteis desatar la bolsa de las provisiones, porque yo la había atado con un fuerte alambre, de tal manera que no pudiérais descubrir como se tenía que deshacer el nudo. Tras lo que me habéis dado tres golpes con vuestro martillo; el primer golpe, aunque no fue el más débil, hubiera puesto fin a mis días si me hubiera alcanzado, pero coloqué ante mí una montaña rocosa que no vísteis; ahora bien, cerca de mi castillo vísteis una montaña en la que hay tres cañadas cuadradas, cada una más profunda que las otras: eran las señales de vuestro martillo. He recurrido a parecidas trampas en las luchas que habéis tenido con mis cortesanos. En primer lugar, Loke tenía hambre, y devoró lo que estaba puesto delante suyo; pero Loge en realidad no era otro que el fuego furioso, y he aquí el motivo de que no sólo consumiera la carne sino también la artesa que la contenía. Huge, con el que Thjalfe disputó la carrera, era mi pensamiento, y era imposible que Thjalfe compitiera en rapidez con él. Cuando tratásteis de vaciar el cuerno, realizásteis una hazaña tan maravillosa que si no la hubiera visto con mis propios ojos, jamás lo hubiera creído. Un extremo del cuerno se hallaba en el mar, sin que os diérais cuenta, y cuando lleguéis a la orilla, ya veréis cuanto ha disminuido el océano a consecuencia de vuestro sorbo. Ahora se le llama reflujo. Habéis realizado un hecho no menos maravilloso cuando levantásteis al gato, y, para decir verdad, cuando vimos que

una de sus patas abandonaba el suelo, nos quedamos aterrorizados, pues lo que tomasteis como gato era en realidad la gran serpiente Midgard, que ciñe toda la tierra, y en aquellos momentos apenas era lo bastante larga como para ceñirla entre su cabeza y su cola, tan alto, hacia el cielo, lo había levantado vuestro brazo. Vuestra lucha con Elle es también una hazaña sorprendente, pues jamás ha existido ni existirá hombre capaz de vencer tarde o temprano a la Vejez, si espera su llegada (pues Elle no era otra que la Vejez). Pero ahora que vamos a separarnos, quiero deciros que será mejor para ambos que no volvaís nunca más a acercaros a mí, pues si lo hacéis, me defenderé también con nuevas artimañas, de tal forma que jamás podréis nada contra mí.

Al oír estas palabras, Thor cogió con fuerza su martillo y lo levantó en el aire; pero cuando iba a golpearle, Utgard-Loke habia desaparecido, y cuando volvió al castillo para destruirlo, sólo vio a su alrededor una llanura verdeante y ni rastro del castillo. Volvió pues sobre sus pasos y no se detuvo hasta llegar a Thrudvang. Pero ya estaba decidido a atacar a la serpiente Midgard, lo que luego realizó.

La Nueva Edda afirma que nadie puede decir nada cierto sobre este viaje de Thor; pero si el lector quiere saber lo más bello que se ha dicho sobre este viaje, tiene que aprender el danés y leer el poema de OElenschaeger titulado: *Viaje de Thor al Jotunheim*. Añadiremos solamente que, de la misma forma que los asios tenían su Loke, los gigantes tenían su *Utgard-Loke*.

## SECCION V
## THOR Y LA SERPIENTE MIDGARD

Los dioses debían celebrar una fiesta en la residencia de AEger, y no podían conseguir una cantidad suficiente de bebida y de comida. El motivo era que AEger no disponía de una caldera para preparar la cerveza. Pidió a Thor que fuera a

buscarla, pero ni los asios ni los vanios sabían donde podrían encontrarla, cuando Tyr le dijo a Thor:

—Al este de los ríos Elivagar, cerca de las fronteras del cielo, habita el perro sabio Hymer, y este que es mi padre tiene una sólida caldera de un rast (milla) de profundidad.

—¿Pensaís que podemos obtenerla? dijo Thor.

—Sí, podemos obtenerla con alguna estratagema, respondió Tyr.

Tyr y Thor, que tomó la apariencia de un muchacho, partieron y viajaron hasta que llegaron a la morada de Egil. Dejaron a su cuidado las cabras y prosiguieron su viaje hasta el palacio de Hymer. Ahora veremos como Thor reparó su viaje a los dominios de Utgard-Loke. En el palacio de Hymer, Tyr encontró a su abuela, una fea gigante de novecientos pies; pero su madre era una bella mujer y les trajo bebida. Aconsejó a sus huéspedes que se escondieran bajo las calderas, en la sala, pues su marido era a veces cruel con los extranjeros. Hymer volvió de la pesca tarde, al anochecer; los jokuls resonaban cuando entró en la sala, y su barba estaba completamente helada.

—Os doy la bienvenida a casa, Hymer, dijo la mujer; nuestro hijo, que hemos esperado tanto tiempo, ya ha llegado a vuestro palacio, y está acompañado por el enemigo de los gigantes y el amigo del hombre, Veor (es decir Asgardsveor, el protector de Asgard). Mirad como se han escondido en el extremo de la sala, allí, detrás de la columna.

Hymer echó una ojeada en la dirección indicada por su mujer, e inmediatamente la columna saltó en pedazos bajo la mirada del gigante, la viga se rompió y cayeron ocho calderas; una era tan dura y sólida que no se rompió al caer. Los dioses avanzaron y el viejo gigante vio a su enemigo en persona. No le era muy agradable ver a Thor delante suyo, pero no obstante hizo matar y traer a la mesa tres bueyes jovenes. Thor, él solo, se comió dos. Esta comida pareció al amigo de Hremgner algo extravagante, y señaló que la noche siguiente tendrían que alimentarse de pescado. A la mañana siguiente,

al amanecer, cuando Thor observó que Hymer preparaba sus botas para la pesca, se levantó y se vistió, y pidió al gigante que le dejara remar con él en el mar. Hymer respondió que un muchacho tan enclenque no podía serle de ninguna utilidad. Además, dijo, moriréis de frío si voy tan lejos y me quedo tanto tiempo como tengo por costumbre. Thor le dijo que a pesar de esto remaría tan lejos de tierra como Hymer tuviera intención, y que no podía asegurar cuál de ellos sería el primero que deseara volver. Al mismo tiempo estaba tan rabioso que tenía muchas ganas de hacer resonar sin más dilación su martillo sobre el cráneo del gigante; pero, queriendo experimentar su fuerza afuera, reprimió su ira y preguntó a Hymer que cebo pensaba usar. Hymer le dijo que fuera él mismo a buscarlo. Inmediatamente Thor se dirigió hacia un rebaño de bueyes que pertenecía al gigante, cogió el toro más grande que llevaba el nombre de Himinbrjoter (destructor del cielo), le arrancó la cabeza, volvió con ella al barco y salió a la mar con Hymer. Thor remaba atras con dos remos, y con tal fuerza que Hymer, que remaba en la proa, vio con sorpresa cuan rápidamente avanzaba el barco. Señaló entonces que habían llegado al lugar donde acostumbraba a pescar el pescado plano, pero Thor le aseguró que harían mejor en ir mucho más lejos. Continuaron pues, el trabajo de los remos, hasta que Hymer exclamó que, si no se detenían, estarían en peligro a consecuencia de la presencia de la gran serpiente Midgard. No obstante, Thor siguió remando, y a pesar de los reproches de Hymer, permaneció mucho tiempo sin dejar los remos. Cuando finalmente se detuvieron, Hymer no tardó en apresar dos ballenas con la ayuda de su cebo. Entonces Thor tomó una caña de pescar, extremadamente sólida, fabricada con un arte maravilloso, y provista de un anzuelo de igual solidez en el que colocó la cabeza de toro, luego echó la caña al mar. Muy pronto el cebo llegó al fondo, y se puede ciertamente decir que Thor engañó entonces a la serpiente Midgard ni más ni menos como Utgard-Loke había engañado a Thor, cuando le obligó

a levantar la serpiente con su mano; pues el monstruo cogió glotonamente el cebo y el anzuelo se hundió en su paladar. En su sufrimiento la serpiente tiró tan violentamente del anzuelo, que Thor tuvo que mantenerse firmemente cogido a los asideros de los remos. Pero entonces se encendió su ira; tomó toda su fuerza divina, y tiró tan fuerte de la caña que sus pies cayeron a traves del barco y descendió hasta el fondo del mar, mientras que con la ayuda de sus manos atraía a la serpiente hasta el flanco del navío. Es imposible expresar con palabras la escena que tuvo lugar entonces. Por un lado Thor, lanzando iracundas miradas a la serpiente, por el otro el monstruo levantando la cabeza y derramando sobre él mares de veneno. Cuando el gigante Hymer vio a la serpiente, palideció y tembló de miedo: viendo que el agua penetraba por todos lados en su barco, tomó su cuchillo en el preciso momento en que Thor levantaba su martillo, y cortó el sedal, de forma que la serpiente volvió a sumergirse en el agua. Según otra versión, el valiente Thor arrastró hasta el extremo del barco a la serpiente manchada de veneno, sus manos se apoyaban en el flanco del barco, y sus dos pies pasaron a través, de forma que se encontró en el fondo del mar. Golpeó a la serpiente en la frente con su martillo; las montañas resonaron, las cavernas aullaron; y toda la tierra fue aterrorizada; pero la serpiente se sumergió hasta el fondo, pues al verla el gigante quedó tan aterrorizado que cortó el sedal. Entonces, según las dos versiones, Thor propinó un puñetazo tal sobre la oreja de Hymer, que el gigante cayó al agua de cabeza. El gigante no estaba satisfecho cuando volvieron remando. Mientras llevaba sus dos ballenas, Thor cogió al barco con los remos y los accesorios y lo transportó todo a casa del gigante. Entonces el gigante desafió a Thor para que diera otra prueba de su fuerza y le rogó que rompiera su vaso. Thor se sentó y lo tiró contra las grandes columnas, pero le fue devuelto intacto al gigante. Pero el bello amigo de Thor le dio este amistoso consejo:

—Tiradlo contra la frente de Hymer, dijo, es más dura que todos los vasos.

Entonces Thor recurrió a su fuerza de asio. La frente del gigante quedó intacta, pero el vaso redondo de vino se rompió. El gigante había perdido un gran tesoro.

—Esta bebida, dijo, era demasiado caliente.

Pero todavía le faltaba a Thor dar una prueba de su fuerza: era llevarse la caldera fuera de su palacio. Dos veces trató Tyr de levantarla, pero se quedó inmóvil. Entonces el mismo Thor la asió por el borde con tanta fuerza, que atravesó el suelo de la sala, levantó la caldera y la puso sobre su cabeza, y sus argollas sonaron en sus talones. Habían recorrido un largo trayecto antes de que el hijo de Odín se volviera y viera una multitud de varias cabezas lanzándose con impetuosidad, con Hymer, desde el seno de las cavernas. Entonces se echó la caldera a los hombros, blandió su mortífero Mjolner y masacró a todos los gigantes de las montañas. Tras lo que volvió a casa de Egil, donde había dejado sus cabras; apenas las había dejado que una de sus cabras cayó medio muerta. Era la coja; recordamos, en la fábula precedente, que un campesino de las cercanías del mar tuvo que dar a Thor su hijo Thjalfe y su hija Roskva como sirvientes, por haber vuelto coja a una de sus cabras. Thor llegó finalmente a la fiesta de los dioses: traía con él la caldera, y ya nada más impedía a Aeger suministrar bastante cerveza para la fiesta que preparaba para los dioses cada vez que era el tiempo de la cosecha.

Esta fábula es el tema del canto de Hymer en la Vieja Edda. La fábula en toda su extensión representa naturalmente la tormentosa tempestad en lucha con el furioso mar. Pero la contrapartida histórica de la lucha de Thor con Hymer y la serpiente Midgard se impone tan forzosamente que no podemos pasarla por alto.

## SECCION VI
## THOR Y THRYM

He aquí una fábula muy bonita y la daremos completa-

mente igual que la encontramos en la Vieja Edda, en el canto de Thrym. Damos aquí nuestra propia traducción:

Vingthor estaba enfadado
Cuando despertó
Y había perdido
Su martillo;
Sacudió su barba,
Su cabellera tembló,
El hijo de la tierra
Miró a su alrededor.

Así el primero de todos
Habló:
¡Observa bien Loke
Lo que digo!
Lo que nadie sabe
Ya sea en la tierra
Ya sea en el elevado cielo,
Que mi martillo ha sido robado.

Se dirigieron a la bella
Morada de Freyja;
Allí con estas palabras
Thor habló el primero:
¿Quieres, Freyja, prestarme
Tu disfraz de plumas
Para que pueda ir a buscar
Mi martillo Mjolner?

Te lo daré con alegría
Aunque fuera de oro;
Te lo daría al instante
Aunque fuera de plata.

Loke levantó entonces su vuelo
Bajo el disfraz de plumas;
Partió
De la casa de los asios.
Voló
Hacia la casa de los gigantes.

Sobre la montaña estaba sentado Thrym;
El rey de los gigantes

Torcía ligaduras de oro
Para sus perros,
Acariciaba a placer
Las crines de sus caballos.

THRYM

¿Cómo están los asios?
¿Cómo están los enanos?
¿Por qué vienes solo
A Jotunheim?

LOKE

Los asios están mal,
Los enanos están mal.
¿Acaso has escondido tú
El martillo de Thor?

THRYM

He escondido
El martillo de Thor
A ocho rasts
Bajo tierra;
Ningún hombre
Lo tendrá
Si no me da a
Freyja como esposa.

Loke entonces se fue volando
Bajo su disfraz de plumas;
Partió
De la casa de los gigantes,
Voló
Hacia la casa de los asios.
Thor salió a su encuentro
El primero de todos
Y le habló así:

¿Has conseguido
Realizar tu misión?
Di entonces antes de posarte
Tu largo mensaje;
Lo que se dice sentado
Tiene a menudo poco valor,

Y la mentira sale de la boca
Del que está acostado.

LOKE

¡Bien! He conseguido
Realizar mi misión;
Thrym, rey de los gigantes,
Tiene tu martillo.
Ningún hombre
Lo tendrá
Si no le da a
Freyja como esposa.

Así pues fueron
A buscar a la bella Freyja,
Y Thor el primero
Le habló así:
Ponte, Freyja,
Tu traje de novia,
Cabalgaremos juntos
Hasta el Jotunheim.

Freyja se enfadó
Y se irritó
Tanto que el palacio de los asios
Tembló.
El pesado adorno de su cuello,
Brisingamen, se rompió;
Sería pues
Una doncella languideciente de amor
Si contigo quisiera cabalgar
Hacia Jotunheim.

Entonces todos los asios
Fueron al *Thing*.
Al *Thing* fueron
Todas las asynjas,
Las poderosas divinidades,
Y deliberaron
Para saber como podrían
Recuperar el martillo.

Entonces habló Heimdal,
El más sabio de los dioses,

Preveía el futuro
Como lo hacen todos los vanios:
Vistamos a Thor
Con un traje de novia,
Debe llevar
A Brisingamen.

Que unas llaves suenen
Alrededor de su cintura;
Que un vestido de mujer
Cubra sus rodillas;
Colocaremos sobre su seno
Anchos broches,
Y artísticamente
Trenzaremos sus cabellos.

Entonces habló Thor,
El poderoso dios:
Seré el hazmerreír de todos
Los asios,
Si me visto
Con un traje de novia.

Entonces habló Loke
Laufeyarson:
Cállate, Thor;
Pon fin a tal discurso.
Pronto los gigantes
Construirán en Asgard
Si tu martillo no es por ti
Traido.

Luego vistieron a Thor
Con un traje de novia;
Tuvo que llevar a
Brisingamen;
Se hicieron sonar llaves
Alrededor de su cintura,
Y un vestido de mujer
Cayó sobre sus rodillas;
Sobre su seno se colocaron
Anchos broches
Y artísticamente
Trenzaron sus cabellos.

Entonces habló Loke
Laufeyarson:
Para ti debo
Ser sirvienta:
Cabalgaremos juntos
Hacia Jontunheim.

Entonces las cabras
Fueron llevadas a la casa
Y uncidas al carro;
Tuvieron que apresurarse,
Las montañas crujieron,
La tierra llameó,
El hijo de Odín
Fue a Jotunheim.

Entonces habló Thrym,
Rey de los gigantes:
¡Gigantes! ¡Levantaos
Y guardad mis bancos!
Traedme a
Freyja como esposa,
La hija de Njord,
De Noatum.

Vacas con cuernos de oro
Andan en el patio.
Unos bueyes negros
Divierten al gigante;
Tengo muchas riquezas;
Tengo muchos regalos;
Freyja, según me parece,
Es la única que me faltaba.

Pronto al anochecer
Llegaron todos;
Se trajo cerveza
Para el gigante.
Thor se comió un buey,
Ocho salmones,
Y todos los manjares delicados
Destinados a las mujeres;
El esposo de Sif además
Se bebió tres barriles de hydromel.

Entonces habló Thrym,
El rey de los gigantes:
¿Dónde has visto
Novia tan hambrienta?
Jamás vi a una novia
Comer tanto
Ni a una doncella
Beber tanto hydromel.

Cerca de él estaba sentada
La astuta sirvienta[1];
Así respondió
A las palabras de Thrym:
Freyja no ha comido nada
Desde hace ocho noches,
Tanto aspiraba a
Estar en Jotunheim.

Bajo el velo
Thrym buscó un beso,
Pero dio un salto hacia atrás
Toda la longitud de la sala:
¿Por qué los ojos de Freyja
Son tan penetrantes?
Parece que de sus ojos
El fuego brote.

Cerca de él estaba sentada
La astuta sirvienta:
Y así habló
Respondiendo al gigante:
Hace ocho noches que
Freyja no duerme
Tanto suspiraba por
Estar en Jotunheim.

Luego entró la pobre
Hermana de Thrym;
Osó pedir
Un regalo a la novia;
Que tu mano me dé
Los anillos de oro

1 Loke.

Si deseas
Amistad por mi parte,
Amistad por mi parte –
Y amor.

Entonces habló Thrym,
Rey de los gigantes:
Traeme el martillo
Para que consagre a mi novia;
Coloca el martillo
Sobre el seno de la joven;
Cásanos
En nombre de Var[1].

Entonces el corazón de Thor
Rió dentro de su pecho;
En lo más profundo de su alma
Conocía a su martillo.
Entonces dio muerte a Thrym
Rey de los gigantes,
Luego aplastó
A toda esa raza de gigantes.

Asesinó a la vieja
Hermana de Thrym,
La que había pedido
Un regalo de la novia;
Recibió un golpe seco
En lugar de oro brillante
Y martillazos
En lugar de montones de anillos;
El hijo de Odín
Recuperó así su martillo.

Thrym (de *Thruma*) es la imitación ruidosa, tonante, de Thor. Cuando la tormenta duerme, las fuerzas gigantes de la naturaleza aúllan y rabian en las tempestades y los vientos, han robado el martillo de Thor. Thor va a recuperar su martillo y cesa la tempestad. Se ha emitido la idea de que Thor es la personificación de la verdad, y la Nueva Edda nos lo repre-

1 La diosa que preside los matrimonios.

senta como *no habiendo pronunciado jamás una* MENTIRA. También se ha pretendido que el nombre de su reino *Thrudvang* contiene la misma raíz que nuestra palabra inglesa *truth,* pero dejamos esto a la opinión del lector. Antes de que los nórdicos hubieran aprendido a hacer la señal de la cruz, hacían la señal del martillo sobre ellos mismos y sobre los objetos que querían preservar de malas influencias.

Echemos ahora una ojeada sobre la última aparición de Thor en este teatro del mundo. El rey norso, Olaf el Santo, proseguía ardientemente su obra de puerto en puerto a lo largo de la costa occidental de este país, dispensando justicia o realizando alguna otra obra real. Al alejarse de cierto puerto, se vio entrar a un extranjero de aspecto y mirada graves, que llevaba una barba roja, y dotado de una magnífica y robusta estatura. Los cortesanos lo interrogaron, sus respuestas sorprendieron por su acierto y profundidad. Finalmente se le llevo a presencia del rey. Allí la conversación del extranjero no fue menos notable. Tras una pausa habló así al rey Olaf:

—Si rey Olaf, es magnífico bajo el sol que brilla aquí; el verdor, la abundancia, una patria ciertamente bella para vos; y Thor ha tenido muchos días tristes, ha sostenido muchos terribles combates contra las montañas gigantes, antes de dar este aspecto a la comarca. Y ahora parecéis dispuesto a echar a Thor. Rey Olaf, ¡tened cuidado!, dijo el extranjero frunciendo el ceño.

Y cuando levantaron los ojos, había desaparecido.

Tal es la última fábula referente a Thor. Es una protesta contra los progresos del cristianismo, sin duda formulada por algún pagano conservador[1].

1 Thomas Carlyle, *Heroes and Hero-Worschip*.

## CAPITULO V

## VIDAR

Hemos visto que, en su viaje a Geirrodsgard (pág. 140), Thor visitó a la hechicera Grid, y que ella le dio tres cosas, en contrapartida a los tesoros de Thor, su cinturón de fuerza, sus guantes de hierro y su bastón. Grid pertenece a la raza de los gigantes; vive en medio de la naturaleza salvaje e indómita, pero no es hóstil a los dioses. Su cinturón, sus guantes y su bastón, su nombre, el lugar donde habita entre Asgard y Jotunheim, su habilidad en dar a Thor informaciones sobre Geirrod, todo ello demuestra su carácter feroz y poderoso.

Es la madre de Vidar, que es hijo de Odín. Aquí hay, como en el caso de Tyr una unión entre los gigantes y los asios. Por mediación de Tyr, los dioses tienen relación con el mar furioso; por mediación de Vidar se relacionan con el desierto salvaje y con los bosques. Vidar tiene el apodo del Silencioso. Es casi tan fuerte como el mismo Thor, y los dioses tienen mucha confianza en él en las situaciones críticas. Es el hermano de los dioses. Tiene un calzado de hierro; es un zapato muy grueso, y se dice que sus materiales se han juntado a través de todos los siglos. Está hecho con trozos de cuero que han sido quitados de los dedos de los pies y de los talones al cortar los modelos para zapatos. Así, pues deben ser los trozos que el zapatero que desea agradar a los dioses

tira. Está presente en la fiesta que da AEger, donde Odín le dice:

¡Levántate, Vidar!
Y admite al padre del lobo[1]
Como invitado de la fiesta.
Con el fin de que Loke no pueda
Hacernos reproches
Aquí en el palacio de AEger.

Su reino está descrito de esta forma en la Vieja Edda:

El vasto país de Vidar
Está recubierto de arbustos
Y de altas hierbas.
Allí reina el hijo de Odín
Montado sobre su caballo;
Vengará a su padre.

Venga a su padre durante la catástrofe final, en el Ragnarok: cuando el lobo Fenris se ha tragado a Odín, Vidar avanza, coloca su pie sobre la mandíbula inferior, coge la otra con la mano, y lo destroza y despedaza hasta que expira. Es su zapato quien le presta un servicio tan excelente. Tras lo que el universo ha sido regenerado,

Aquí habitan Vidar y Vale,
Sobre los tronos sagrados de los dioses,
Cuando el fuego de Surt se ha apagado.

El nombre de Vidar (de *vidr*, bosque) indica que es el dios del bosque primitivo, impenetrable, donde jamás se ha oído ni el sonido de una hacha ni la voz del hombre; he aquí porque se le llama con razón el dios del silencio. Vidar tiene pues una naturaleza impenetrable e incorruptible; se le representa

1 Loke.

como un inmenso e indestructible bosque, cuyos árboles con troncos de hierro levantan hacia las nubes sus cimas floridas y altivas. ¿Quién ha penetrado jamás en un espeso bosque sin caminos, y vagado bajo sus vastas sombras y en medio de sus solemnes tinieblas, sin sentir profundamente la elevación de la idea que yace bajo el carácter de Vidar? Vidar es el Pan de los griegos, la representación de la naturaleza incorruptible. No gobierna el apacible boscaje situado en las cercanías de la morada de los dioses, donde viven Idun, sino el gran y salvaje bosque primitivo, donde jamás ha penetrado el hombre. El bosque de Vidar despierta la idea de imperecedero, mientras que el bosque de Idun despierta la idea del rejuvenecimiento y de la constante renovación de la vida de los dioses. Los dioses y todas las obras que realizaron sus manos perecerán, y en ninguna parte está dicho que Idun sobrevive al Ragnarok. El mismo Odín con todo su trabajo y sus cuidados con el hombre perece; pero la naturaleza no perece. Si fuera totalmente destruida, no podría ser *regenerada*. ¿Si la materia pereciera, donde buscaría el espíritu su morada? Si Vidar no existiera, dónde estaría Vale? La gloria y los progresos del mundo y el espíritu que en él se manifiesta perecen; pero Vidar no perece, pues es imperecedero: es la naturaleza salvaje, original, la eterna materia, que manifiesta su fuerza al hombre, pero que no es comprendida por él; es una fuerza que el hombre ve y venera, sin tratar de explicársela; pero cuando todas las obras del hombre son destruidas por las aniquiladoras llamas, esta fuerza de la eterna materia se revela con mayor esplendor.

Encontramos así pues, la fuerza y el poder de los dioses expresados en dos fábulas, la de Thor y la de Vidar, ambos hijos de Odín, que es, como bien sabe el lector, el padre de todos los dioses. Thor es el dios del trueno, ruidoso, aplastante, pero al mismo tiempo bueno y bienhechor; Vidar es silencioso, vive lejos del hombre, y no ejerce influencia sobre sus obras, salvo que les inspira un terror y un respeto profundos. Thor es el ser visible, maravilloso en sus manifestaciones, que retoma constantemente y conserva las obras de la natu-

raleza; Vidar es el ser tranquilo, que trabaja en secreto, oculto e imperecedero. Popularidad, reputación, posición, influencia, riqueza –todo lo que en el mundo produce excitación y movimiento–, todo perecerá; pero el trabajo tranquilo del alma, la honesta búsqueda de la ciencia, el secreto desarrollo de los poderes del espíritu humano, sobrevivirán siempre. Vidar y Vale (el espíritu y la ciencia) vivirán juntos en la morada sagrada de los dioses, cuando las olas del tiempo hayan cesado su movimiento; Vidar como dios de la materia imperecedera, Vale como diosa de la luz eterna (espíritu) que brilla sobre ella.

## CAPITULO VI

## LOS VANIOS

### SECCION I. NJORD Y SKADE

En la naturaleza dos elementos opuestos se unen para producir la vida. Los elementos opuestos se expresan en la mitología con los términos asios y vanios. Según nuestra lengua y nuestro modo de expresión, esto significaría lo sólido y lo líquido, lo masculino y lo femenino. El agua, símbolo por excelencia de los líquidos, puede representar diversas ideas. Puede simbolizar la tristeza; entonces se manifiesta a través de las lágrimas, y la tristeza pasa tan rápidamente como caen las lágrimas. El agua puede simbolizar la alegría, la felicidad, las buenas acciones, que corren a mares desbordantes a lo largo del camino de la vida; podemos también considerarla símbolo de la inocencia, de la pureza y de la riqueza. Estas ideas pueden ser consideradas como una interpretación general de los *vanios*[1], y encontramos su reflejo en la trinidad vania, Njord con sus hijos Frey y Freyja, que provienen del mar y se unen con las divinidades asias en el cielo y en la tierra.

Njord es llamado Vanagod, y habita en la región celeste llamada Noatun. Gobierna los vientos y reprime la furia del

1 Comparad Vanamoinen, hijo de Ukko, en la epopeya finlandesa Kalevala.

mar y del fuego, y por eso los marinos y pescadores lo invocan. Es tan rico que puede dar propiedades y tesoros a quienes se lo pidan. Y no obstante Njord no es de la familia de los asios, pues nació y fue educado en Vanaheim. Pero los vanios se lo dieron como rehén a los asios, y a cambio recibieron de ellos a Hoener. Con este arreglo, la paz se restableció entre los asios y los vanios (Véase segunda parte, cap. 1º, sec. XIII).

Njord tomó como esposa a Skade, hija del gigante Thjasse[1]. Skade prefirió vivir en la morada que en otro tiempo pertenecía a su padre y que está situada entre las montañas rocosas de la región llamada Thrymheim, pero a Njord le gustaba residir cerca del mar. Finalmente acordaron que pasarían nueve noches en Thrymheim y tres noches en Noatun. Pero un día que Njord volvía de las montañas a Noatum, cantaba así:

Estoy cansado de las montañas.
No he estado mucho tiempo,
Nueve noches solamente;
El aullar de los lobos
Sonaba mal, me parece,
Comparado con el canto de los cisnes.

A lo que Skade replicó cantando:

No he podido dormir
En mi lecho al borde del mar,
Por los penetrantes chillidos de los pájaros del mar.
Allí viene a despertarme
Cada mañana la gaviota
Cuando viene con la ola.

Skade volvió pues a las montañas rocosas y vivió en Thrymheim. Allí se ata sus patines, toma su arco, y pasa el tiempo cazando bestias salvajes. Es llamada Andre-dis (¿diosa del *patinaje*?). Está dicho:

1 Hemos relatado cómo Skade escogió a Njord cuando se le permitió escoger marido entre los dioses inspeccionando solamente sus pies.

Trymheim es el nombre
De la morada de Thjasse,
El gigante que tiene el poder sobre los ríos;
Pero Skade habita ahora,
Pura novia de los dioses,
En la vieja morada de su padre.

Njord es el dios del mar; es decir, de la parte del mar que está colindante a la tierra, que es útil al hombre y le ofrece el campo del comercio y de la pesca. Su morada es Noatun, que significa país de los navíos (*nór*, navío; *tùn*, corte, lugar). El reino de Njord está limitado por un lado por la tierra, y por el otro por el furioso océano, donde reina AEger con su hija. La mujer de Njord es Skade (mal), el salvaje torrente de las montañas, que se precipita desde lo alto de las elevadas rocas donde prefiere habitar, y se vierte en el mar; su morada es Thrymheim, la *casa rugiente*, de la cascada revuelta. Tomada en su conjunto la fábula es muy clara y muy sencilla.

El acuerdo entre Njord y Skade, por el que se comprometen a pesar nueve días en Thrymheim (la casa de los rugidos, de las tormentas) y tres noches en Noatun, se refiere naturalmente a las rigurosas latitudes septentrionales, donde el mal tiempo y las tormentas invernales reinan durante la mayor parte del año.

## SECCION II. AEGER Y RAN

AEger y Ran no pertenecen a las divinidades vanias, y las citamos aquí para colocar en su lugar a las divinidades marinas. Al igual que Njord es el mar suave y bienhechor, tal como es cerca de la orilla, al igual AEger es el mar salvaje, turbulento, furioso, tal como es lejos de la tierra, allí donde no se puede ni pescar ni navegar; es el gran océano, que, no obstante, bordea las fronteras de los asios. De allí la doble naturaleza de AEger; es un gigante, pero sin embargo mantie-

ne relaciones con los dioses. En Mimer, AEger y Njord, vemos al océano entero así representado, desde su origen, Mimer, hasta su último estado de desarrollo, Njord, en el que, como una divinidad bienhechora, se une a los dioses; es decir, bendice y ayuda las empresas de los hombres.

AEger visita a los dioses, y estos últimos le devuelven las visitas; y es cuando un día los dioses fueron a visitarle que su caldera para hacer la cerveza fue encontrada demasiado pequeña y Thor tuvo que ir a casa del gigante Hymer a buscar una más grande. En el palacio de AEger se utiliza oro brillante en lugar de fuego, y allí la cerveza circula libremente. Ran es su mujer. Tiene una red con la que atrapa a los que se aventuran en el mar. AEger y Ran tienen nueve hijas, las olas. Un día Loke tomó prestada la red de Ran para coger al enano Andvare, que, disfrazado de pez, vivía en una cascada. Con su mano, puede coger los barcos. Los antiguos nórdicos tenían la fundada opinión de que los que perecían en el mar iban a la morada de Ran. Fridthjof, que estuvo en peligro de naufragar con sus compañeros, dijo que iba a reposar en el lecho de Ran en lugar de en el de Ingeborg; y como no era bueno llegar con las manos vacías al palacio de Ran y de AEger, repartió su argolla de oro entre él y sus hombres.

Así se expresa Tegner en *Fridthjof en el mar*:

Unos torbellinos de nieve
Llenan las velas;
Sobre el puente y sobre el mástil
Crepita una pesada helada.

Ni siquiera ven la proa,
Tanto se extienden las tinieblas
Al igual que la tristeza y el horror planean
Sobre el lecho del muerto.

Implacable, cada ola furiosa
Avanza para sepultar al marino;
Gris, y sembrada de cenizas,
Se abre la tumba horrible y sin fondo.

Entonces Fridthjof dice:

En el lecho del Océano
Ran nos prepara almohadas de azur,
Sobre tu almohada, Ingeborg,
Piensas en mí.
Levantad más alto, compañeros,
Los fuertes remos de Ellide;
Buen navío, creado por el cielo,
Llévanos en una hora.

La tormenta continúa:

De golpe sobre el flanco
Ha embarcado el mar;
En el espacio de un instante
El puente es barrido.
Con su brazo Fridthjof se apresura
En arrancar la argolla que pesa tres marks;

El presente de oro de Bele
Brilla como el sol de la mañana.
Con su espada despedazada
La famosa obra de arte de los pigmeos,
Rápidamente lo reparte, sin olvidar a nadie
Y da a cada hombre su parte.

Entonces Fridthjof vuelve a hablar:

Es bueno poseer oro
Cuando se va a hacer su corte;
Que nadie descienda con las manos vacías
Al palacio de azur de *Ran*.
Helados son sus besos,
Inconstantes sus abrazos;
Pero encantaremos a la novia del mar
Con nuestro oro bermejo.

La pasión de Ran por capturar a los que se aventuran en sus dominios está igualmente representada en otra parte de la Saga de Fridthjof, donde vemos al rey Ring y a la reina Ingeborg cabalgar sobre el hielo del lago para acudir a un banquete. Fridthjof iba sobre sus patines. También así se expresa Tegnér:

Vuelan como la tormenta vuela sobre el Océano;
El rey Ring presta poca atención a los ruegos de la reina.

Su compañero calzado de acero no reposa,
Los adelanta y vuela tan deprisa como quiere.

Dibuja sobre el hielo un gran número de runas;
El nombre de la bella Ingeborg fue por ella descubierto.

Así van en su brillante carrera;
Pero *Ran*, la traidora, se escondía debajo.

En su techo de plata ha cavado una abertura,
El trineo se hunde en la enorme hendidura[1].

Pero, felizmente, Fridthjof no estaba lejos. Acudió a socorrerles, y

Con un simple esfuerzo retira
Y vuelve a colocar sobre el hielo al corcel y al trineo.

Se dice de las hijas de AEger y Ran, las olas, que se reunen en gran número según la voluntad de su padre. Tienen cabellos pálidos y velos blancos; sus disposiciones en relación a los hombres son raramente dulces; se les llama oleadas o marejadas, y siempre están despiertas cuando soplan los vientos. Golpean las sólidas riberas, y rabian contra los holm[2]; tienen un lecho duro (piedras y rocas), y juegan raramente cuando el tiempo es clemente. Los nombres de las hijas de AEger y de Ran representan a las olas en sus diferentes tamaños y diver-

1 Véase *Viking Tales of the North*, cantos X y XVIII.
2 Islas rocosas.

sos aspectos. Himingloefa es el cielo claro; Duva, la que sumerge; Blodughadda, la que está peinada con sangre o púrpura; Hefring, la hinchada; Bylgja, la marejada; Kolga, el mar rabioso, etcétera.

Estas fábulas son muy sencillas y no requieren extensas explicaciones. AEger es el anglosajón *eagor*, mar. También se le llama Hler, el que abriga (*hlé*, anglosajón *hleo*, danés *loe*, inglés *lee*), y Gymer, aquel que esconde (*geyma*, anglosajón *gyman*, norso *gjmme*, esconder, guardar). Estos nombres significan el mar desordenado, calmado, o que recubre el abismo. El nombre de su mujer Ran (robo, *roena*, saquear), simboliza el mar reclamando su parte en el sacrificio de la vida humana y de los tesoros. Corrientemente se dice en el País del Norte que el mar fabrica cerveza y hierve, y esto despierta la idea de las calderas de AEger. La espumante cerveza no tiene necesidad de dormir: circula libremente, y hay en abundancia. AEger iluminando su palacio con oro brillante cuando lo visitan los dioses, es evidentemente la fosforescencia del mar (islandés *marelldr*, norso *morild*). Los que están familiarizados con el mar han visto seguramente las chispas que parecen surgir de su superficie cuando es turbado en la oscuridad. Los sirvientes de AEger, Elde y Funfeng (ambas expresiones significan fuego) se llaman con razón excelentes bomberos. La relación entre Njord y AEger parece ser la misma que la que existe entre Okeanos, la gran extensión de agua que rode la tierra, y Pontus, el Mediterráneo, que se encuentra limitado por la tierra.

Algunos viejos héroes norsos están representados como poseedores de un casco aterrorizador, el casco de AEger (*aegishjálmr*); al igual que el casco de Odín es el cielo resplandeciente y los enanos se cubren con un casco de bruma, así AEger lleva sobre la frente un casco hecho de espesas tinieblas y de horribles rompientes que llegan hasta el cielo.

Es seguro que AEger y su familia no pertenecían a los asios; pero estaban considerados por ellos como seres poderosos, cuya amistad buscaban los mismos dioses. Inglaterra,

ésta fiera dominadora del mar, es el reflejo de la fábula de AEger, y muestra los grandes resultados que se consiguen históricamente cuando la empresa humana y el heroísmo entablan relaciones amistosas con el mar y lo utilizan para el progreso de la civilización, cuando los dioses acuden al banquete de AEger.

## SECCION III. FREY

Njord tiene dos hijos – un hijo Frey y una hija Freyja, ambos bellos y fuertes. Frey es uno de los más célebres entre los dioses[1]. Preside la lluvia, la claridad del sol y todos los frutos de la tierra, y se le invoca para obtener buenas cosechas, y también la paz. Además, dispensa la riqueza entre los hombres. Se le llama van y vanaguel, dios del año y dispensador de bienes (*fégjafi*). Posee el navío Skidbladner y también Goldenbristle (*gullinbursti*) o Slidrugtanne (que tiene los dientes agudos), un cerdo de sedas de oro, con el que cabalga cuando acude como amo de los pueblos al palacio de Odín. En el alba de los tiempos, cuando aún era niño, los dioses le dieron como regalo Alfheim (casa de los alfios).

Hemos visto (pág. 56) cómo el navío de Frey Skidbladner, fue construido por los enanos, hijos de Ivald, y ofrecido a Frey. Era tan grande que todos los dioses con sus armas y sus bártulos de guerra cabían holgadamente. En cuanto se colocan las velas, se levanta una brisa favorable que lo lleva a su destino; está hecho con tantas piezas y construido con tal arte, que cuando Frey no lo necesita para viajar lo puede doblar como un trozo de tela y guardárselo en el bolsillo.

Cuando fue enviado como rehén entre los dioses, Njord tuvo el consuelo de obtener un hijo al que no sólo nadie odia,

1 En términos generales, la palabra dios se aplica a la vez a los asios y a los vanios, que son igualmente propicios.

sino que es el mejor entre todos los dioses. Así se expresa la Vieja Edda, en el banquete que AEger ofreció a los dioses, y en el que Loke estaba presente igualmente:

NJORD

Es mi consuelo
Cuando fui enviado como rehén a los dioses
Y traído de muy lejos
Haber obtenido este hijo[1]
Al que nadie odia;
Y que está considerado
Como el primero de los dioses.

A lo que responde Loke:

¡Esconde tu lengua, Njord!
Reprime tu arrogancia;
No esconderé más tiempo
Que con tu hermana
Has tenido un hijo
Que no es mucho mejor que tú.

Pero Tyr defiende a Frey:

Frey es el mejor
De todos los jefes
Entre los dioses.
No hace derramar lágrimas
A las hijas o a las madres;
Su deseo es desatar las manos
De los que están encadenados.

LOKE

¡Esconde tu lengua, Tyr!
No podrás jamás

1 Frey

Utilizar tus dos manos[1]
Desde que tu mano derecha,
Tal como ahora recuerdo,
Te fue arrebatada por el lobo Fenrer.

TYR

A mí me falta una mano,
A ti te falta buena reputación,
Es triste estar privado de tal cosa;.
Por otra parte el lobo no se encuentra bien,
Languidece con sus cadenas
Hasta el fin del mundo.

LOKE

¡Esconde tu lengua, Tyr!
Tu mujer y yo
Hemos tenido un hijo juntos;
Pero tú, pobre diablo,
No has recibido ni un liard[2]
Mío en desagravio.

FREY

Veo el lobo acostado
En la desembocadura del río
Hasta que perezcan los poderes.
¡El malhechor!
Si no moderas tu lengua,
Tú también serás encadenado.

LOKE

Con oro has comprado
A la hija de Gymer,
Y has vendido tu espada
Al mismo tiempo;
¿Pero cuando los hijos de Muspel
Lleguen a caballo de los sombríos bosques,
Con qué, pobre diablo,
Podrás contar?

Frey tiene un sirviente llamado *Bygver*, que responde a Loke:

1 Véase pág. 104.
2 Antigua moneda de cobre (*N. del T.*)

Debes saber, que si yo hubiera nacido
De una raza tan noble
Como Frey de Ingun,
Y si tuviera
Un palacio tan magnífico como el suyo,
¡Aplastaría a la malvada corneja
Y trituraría sus huesos hasta la médula!

Loke la toma con Bygver, y lo llama pequeña cosa impertinente siempre colgada a las orejas de Frey y que chilla bajo la rueda del molino (¿Puede el lector dejar de pensar aquí en el famoso poema de Robert Burns, *John Barleycorn?*); un don nadie, que jamás compartiría sus bienes con los hombres, y que los héroes no pudieron encontrar cuando combatían, pues estaba escondido debajo de la cama.

La sirvienta de Frey es Beyla, esposa de Bygver, a la que Loke llama la más fea y sucia hechicera que se puede encontrar entre los descendientes de los dioses. Naturalmente, Loke exagera y utiliza un lenguaje abusivo, pero en realidad Frey ha hecho mal no recurriendo a su espada, pues a esta circunstancia debe su derrota cuando se encuentra con Surt en el Ragnarok.

La mujer de Frey era Gerd, hija de Gymer, y su hijo era Fjolner. Frey era adorado en todas las comarcas del norte. En la fórmula corriente del juramento su nombre venía el primero: *!Hjálpi mér svá Freyr ok Njoerdr ok hinn almáttki ás!* es decir: ¡Qué me ayuden Frey y Njord, y el asio todopoderoso (Odín)! La noche de Jul (Navidad), se acostumbraba a llevar un cerdo, que era consagrado a Frey, y al que se llamaba cerdo de la expiación. Las personas presentes posaban las manos sobre él, y hacían votos solemnes; en las fiestas donde los huéspedes reunidos comían la carne del animal sacrificado, se vaciaban, entre otros, un cuerno a Njord y a Frey por la prosperidad de las estaciones y por la paz.

Todo lo que se sabe sobre Frey, demuestra que es el dios de la fecundidad de la tierra. El mar, Njord, sube como va-

por, y desciende en forma de lluvia sobre la tierra, para volverla fecunda. Se ha discutido mucho sobre la etimología de la palabra Frey. Finn Magnusson la hace derivar de *froe*, norso *froe*, que significa semilla. Por otra parte, Grimm piensa que la idea fundamental es dulzura, alegría (compárese el alemán *froh*, el norso *fryd*). Un significado derivado de esta palabra es hombre, masculino de Freyja (alemán *frau*) que significa mujer.

## SECCION IV
## FREY Y GERD

Frey se sentó un día sobre Hlidskjalf y contempló todos los mundos. Vio también el Jotunheim y vislumbró una gran y magnífica morada a la que iba a entrar una joven: en el momento en que levantó el pestillo de la puerta, surgió de su mano tan gran esplendor, que el aire y las aguas y todos los mundos fueron iluminados. Era Gerd, una hija del gigante Gymer y de Aurboda, padres de Thjasse. Ante esta visión, Frey en justo castigo por la audacia que había tenido al subirse al trono sagrado, fue impresionado por una súbita tristeza, de tal forma que de vuelta a su casa ya no podía ni hablar, ni dormir, ni beber, y nadie osaba preguntarle la causa de su aflicción. El mensajero de Frey se llamaba Skirner. Njord lo hizo llamar, y le rogó, junto a Skade, que preguntara a Frey por qué se negaba a hablar con todo el mundo.

Así se expresa la Vieja Edda, en el canto de Skirner[1]:

SKADE

Skirner, levántate y acude de prisa
Al lugar donde nuestro pensativo hijo se reposa en soledad
Ruégale que hable, y pregúntale
Contra quien alimenta su sombría cólera.

1 Traducción de Herbert.

SKIRNER

Temo ser recibido con malas palabras,
Si trato de forzar a vuestro hijo;
Si le ruego que hable y le pregunto
Por qué alimenta su alma con una feroz ira.

Entonces Skirner se fue con repugnancia a hablar con Frey, y así le habló:

SKIRNER

¡Príncipe de los dioses, el primero en el combate!
Habla, honorable Frey, y dime la verdad;
¿Por qué mi señor pasa la aburrida jornada
En su palacio solitario, desesperándose?

FREY

¡Oh! ¿cómo podría, querido muchacho, esconderos
Los abrumadores males de mi seno?
El rojo dios brilla cada día,[1]
Pero su alegre rayo es triste a mis ojos.

SKIRNER

Vuestras penas no me parecen tan grandes
Que no podáis contarme su causa:
Jugabamos juntos durante nuestra infancia,
Y bien podemos confiarnos la verdad el uno al otro.

FREY

En la corte de Gymer la he visto andar.
La joven doncella que hace arder de amor mi pecho;
Sus brazos blancos como la nieve y su bello seno
Brillaban llenos de seducción, abrasando el aire y el mar.
Es más cara a mis ojos,
De lo que jamás lo fuera doncella alguna a los ojos de un joven;
Pero los dioses y los alfios, lo sé muy bien,
Prohiben que vivamos juntos.

SKIRNER

Dadme este caballo de magnífica raza
Para que pueda atravesar rápidamente la llama nocturna;
Y esa espada que se blande por sí misma, para que golpee
La raza de los gigantes con extraño pavor.

1 El sol.

FREY

Os doy ese maravilloso caballo
Con el fin de que paséis rápidamente el vigilante fuego;
Y esta espada que, llevada por una persona valiente,
Se blandirá ella misma y golpeará a sus enemigos.

Tras haber dado su espada, Frey se encontró sin armas cuando en otra circunstancia combatió con Bale, y fue así como le golpeó con los cuernos de un ciervo. Esta combate sólo fue, sin embargo, un asunto insignificante, pues Frey hubiera podido matarlo de un puñetazo, si hubiera tenido ganas; pero ya llegará el tiempo en que los hijos de Muspel irán al combate en el Ragnarok, y entonces, en verdad, Frey lamentará sinceramente haber dado su cimitarra. Habiendo obtenido el caballo y la espada, Skirner se puso en camino, y se dirigió así a su caballo:

La oscura noche se extiende; ya es hora, creo yo,
De cruzar las montañas que la nieve ha blanqueado;
Volveremos los dos, o nos quedaremos los dos
En cautividad, prisioneros del gigante.

Skirner cabalgó hasta el Jotunheim, hasta la corte de Gymer. Unos perros furiosos estaban atados delante de la entrada del muro que rodeaba la morada de Gerd. Cabalgó hacia un pastor que estaba sentado encima de una montaña, y le habló así:

Pastor, que estáis sentado sobre una montaña,
Y mantenéis el ojo vigilante a vuestro alrededor,
¿Cómo puedo dormir a estos perros sanguinarios? decidme;
¿Cómo puedo, sin ser molestado, hablar con la hija de Gymer?

EL PASTOR

¿De dónde venís, y quién sois? ¿condenado a muerte?
¿Oh bien, un muerto, que vuelve a ver el cielo?
Pues aunque cabalgarais noche y día,
Jamás llegaríais a la hija de Gymer.

SKIRNER

No me apeno, yo, un mejor papel
Conviene a quien se jacta de tener un corazón dispuesto;
Desde la hora de nuestro nacimiento nuestra vida fue regulada;
Nadie puede evitar el juicio del destino.

Pero Gerd, desde el interior, oye al extranjero, y habla así a su sirvienta:

¿Qué sonidos desconocidos invaden mis oídos
Y alteran la apacible sombra de esta morada?
Hasta los fundamentos de la tierra,
Todo el palacio de Gymer tiembla.

LA SIRVIENTA

Aquí se halla un brillante guerrero, que ha descendido del caballo;
Su corcel está paciendo la verde hierba.

GERD

¡Alerta! invítalo rápidamente a entrar en mi casa.
Para beber, a largos sorbos, el puro y alegre hydromel;
Acudid deprisa; pues temo
Que el asesino de mi madre no esté lejos.

Cuando Skirner ha entrado, Gerd le habla así:

¿Quién sois, alfio o hijo de asio?
¿O sois de la raza más sabia de los vanios?
¿Para visitar completamente solo nuestra morada,
Habéis cabalgado sobre tumultuosas llamas?

SKIRNER

No soy ni alfio, ni hijo de asio;
Ni de la raza más sabia de los vanios,
Y no obstante ha cabalgado sobre tumultuosas llamas
Para completamente solo, visitar vuestra morada.
Llevó aquí once manzanas
Del más fino oro: son vuestras, Gerd;
Que este bello presente conmueva vuestro corazón,
Y acordéis al joven Frey, vuestro precioso amor.

GERD

No aceptaré once manzanas

De un hombre como precio de la castidad:
Mientras me quede vida, ninguna lengua dirá
Que Frey vive conmigo.

SKIRNER

Gerd, traigo para vos este maravilloso anillo,
Forjado sobre el yunque del joven Balder;
Otros ocho, de igual peso
Serán forjados cada novena noche.

GERD

Yo no acepto este maravilloso anillo,
Aunque me lo hayáis traido del yunque de Balder;
No carezco de oro, en la morada de Gymer;
Hay bastante para mí y para el usufructo de mi padre.

SKIRNER

¡Contemplad esta deslumbrante y esbelta varita
Desenfundada y brillante en mi mano!
No os neguéis más, joven doncella, sino vuestra cabeza
Será abatida por su acerado filo.

GERD

Gerd jamás será inducida por la fuerza
A adornar el lecho de un conquistador;
Pero imagino que con ayuda de la fuerza y del poder
Gymer pondrá a prueba vuestra jactancia en el combate.

SKIRNER

¡Ved esta deslumbrante y esbelta varita
Desenvainada y brillante en mi mano!
Vuestro padre será por su filo muerto,
Este viejo gigante está condenado a morir.

Estas amenazas no surtieron efecto sobre la valentía de Gerd. Skirner recurrió a una varita mágica, y al mismo tiempo comenzó sus encantamientos y trazó unos caracteres rúnicos al mismo tiempo que cantaba:

¡Según mi voluntad, la varita mágica
Os domará! ¡Oh, con una mano encantada
Os toco, joven doncella! Iréis allí
Donde jamás el hombre sepa vuestra desgracia.

Sobre una elevada roca, puntiaguda, abandonada
Como el águila, residiréis mañana;
Apartaos de la alegre luz del mundo,
Y buscad el profundo abismo de la noche.
El alimento os parecerá más odioso
Que la viscosa serpiente que repta lentamente,
Y cuando andéis, un espantoso espectáculo
Asombrará con horror a vuestros ojos sorprendidos;
Aunque por todos observada, estaréis en la tristeza y en la soledad.
Entre los gigantes del frío seréis más conocida
Que aquel[1] que reina inmóvil en la cima,
El guardián del cielo cuyo ojo no reposa.
En medio de encantamientos, de cadenas y de continuos males
Vuestras lágrimas manarán con doble pena.
Sentaos, joven doncella, mientras publico
El tiempo de vuestra pena y de vuestro desespero.
Vuestra morada será la celda de algun gigante,
Donde pálidos fantasmas habitarán con vos;
Cada día hacia el palacio helado de los gigantes
Os arrastraréis desolada y llena de miseria;
En lugar de la felicidad, la alegría y el placer,
La pena, las lágrimas, y el triste pavor;
Estaréis casada con un gigante de tres cabezas,
O languideceréis sobre un lecho solitario;
Día a día el fuego secreto del amor
Roerá vuestro corazón de vanos deseos;
Como la estéril raíz del cardo, estaréis encerrada
En alguna alta almena en ruinas.
Sobre una montaña sombreada, a través de los bosques,
He buscado esta varita; he encontrado la varita.
Odín está irritado, y Thor es poderoso;
En adelante, el mismo Frey odiará vuestro nombre.
Pero antes de que vuestra cabeza destinada a la desgracia
Sea abrumada por la última y temible maldición del cielo,
Gigantes y enanos, que estáis lejos o cerca,
Hijos de Suttung, y vosotros, asios, escuchad
Como por la fatal maldición prohibo
A esta doncella las alegrías, el fruto del hombre.
Se llama el frío Grimner, el gigante
Que os conservará en el reino de la fuerza;

1 Heindal, dios del arco iris.

Allí unos esclavos en copas de raíces torcidas
Os traerán el impuro brebaje de las cabras;
No tendréis ya jamás, triste virgen,
Ni la más dulce bebida, ni la más alegre vianda.
¡Se acabó! Enlazo el místico encantamiento;
Así, trazo la forma del gigante;
Han caído tres caracteres,
El Furor, la Envidia, y el activo Infortunio.
De la misma forma que lo he unido, desataré de inmediato
Este fatal maleficio, si sois amable.

GERD

¡Salud, ahora, salud, ahora, osado guerrero!
Tomad, tomad, esta copa de frío cristal,
Y bebed el puro y viejo hidromel.
Jamás hubiera creído que la amistad pudiera unir
Mi espíritu hóstil a la juventud vania.

SKIRNER

No volveré a la choza o al palacio
Hasta que no sepa todo lo que necesito saber;
Donde daréis la feliz noche
Al bravo Njord, el galante muchacho.

GERD

La isla Bur es el nombre de la morada del amor;
Pasadas nueve noches, en este conocido bosque,
El bravo Njord, el galante muchacho,
Recibirá de Gerd el beso de alegría.

Luego Skirner cabalgó hasta su morada. Frey fue a su encuentro, lo saludó, y le pidió noticias.

FREY

¡Hablad Skirner, hablad y rápidamente decidme!
¡No quitéis el arnés a vuestro coronel,
No mováis el pie antes de decirme
Cómo va mi amor con la hija de Gymer!

SKIRNER

La isla Bur es la morada del amor;
Pasadas nueve noches, en este conocido bosque,
Al bravo Njord, al galante muchacho,
Gerd dará el beso de alegría.

FREY

Una noche es larga, y dos lo son todavía más;
¿pero cómo durante tres noches soportar mi pena?
Un mes de rapto pasa más deprisa
Que media noche de ardientes suspiros.

Este poema muestra cuán magníficamente trabajada puede estar una fábula. Gerd es la simiente; Skirner es el aire acompañado del brillo del sol. La fábula se explica fácilmente así. La tierra, en la que está sembrada la simiente, resiste a los brazos de Frey; el mensajero de Frey, Skirner, que produce el grano a la luz, le promete en vano las espigas doradas de las cosechas y el anillo, símbolo de la abundancia. Ella tiene su naturaleza de gigante, y aún no ha sido alcanzada por el espíritu divino; no concibe la gloria que puede alcanzar con el amor de Frey. Skirner debe conjurarla, debe usar sortilegios, debe hacerle ver cómo, si no se deja abrazar por Frey, será siempre la novia del frío hielo y no probará jamás las alegrías del matrimonio. Finalmente, se da a Frey, y ambos se abrazan cuando se abren los brotes en el bosque. Esta fábula recuerda la de Perséfone, la diosa de los granos plantados en el suelo. A los impacientes deseos de Frey corresponde la pena de Deméter por la esterilidad y abandono de los campos, donde nacerán los nuevos brotes; Skirner es Mercurio, que se lleva a Proserpina del mundo inferior.

Pero la fábula tiene también un sentido moral más profundo. Nuestros antepasados no se contentaban con la corteza. El amor de Frey hacia Gerd, que está descrito de forma tan viva en la Vieja Edda, está tomado prestado a la naturaleza del amor, con todas sus aspiraciones y esperanzas, y no es sólo un símbolo de lo que sucede en la naturaleza visible. Al igual que el calor del sol desarrolla el grano, el amor desarrolla el corazón; el amor es el rayo de sol (Skirner) enviado del cielo, que anima y ennoblece el terrón de tierra. Gerd es la joven, que está pendiente de los asuntos terrestres, y que todavía no concibe nada más noble que sus ocupaciones coti-

dianas. Luego el amor la llama; en su seno despierta una nueva vida; sus sueños maravillosos la acarician como una suave brisa, y cuando se da cuenta de estos sueños, sus ojos se abren a una esfera de existencia más elevada. Esta fábula se refleja de la forma más perfecta en la historia de amor de la saga de Fridhtjolf, viejo poema norso, del que Tegner ha hecho un poema épico de los más conmovedores.

## SECCION V. CULTO DE FREY

Las sagas nos enseñan, tal como hemos dicho anteriormente, que Frey era adorado en todas las comarcas del norte.

Había en Throndhjem, bajo el reino de Olaf Tryggvesson, un templo donde Frey era adorado con celo. Cuando el rey derribó la estatua del dios, y reprochó a los campesinos su estúpida idolatría, les preguntó en qué Frey había demostrado su poder; le respondieron:

Frey ha conversado a menudo con nosotros, nos ha predicho el futuro, y nos ha otorgado estaciones benignas y la paz.

El capitán norso Ingemund Thorstenson, quien, en la época del tirano Harold de los bellos cabellos, emigró de Noruega y se estableció en el Vatnsdal, en Islandia, construyó cerca de su morada un templo que parece haber sido especialmente dedicado a Frey; éste, le había, en cierta forma, indicado una morada: pues cavando el suelo para colocar los pilares del alto trono (*aendvegis-súber*) Ingemund encontró en la tierra una imagen de Frey, que había perdido en Noruega.

El islandés Thorgrim de Seabol era un ferviente adorador de Frey: durante las noches de invierno organizaba sacrificios en su honor. Fue asesinado en su cama por Gisle, y se le hicieron unos famosos funerales; pero sucedió también, dice la saga de Gisle Surson, un acontecimiento que se consideró notable. Jamás cayó nieve sobre el lado meridional de la montaña funeraria de Thorgrim; se pensó que Frey lo amaba tanto,

a consecuencia de los sacrificios que le había ofrecido, que no quería que el frío se interpusiese entre ellos.

En la vecindad de la propiedad de Tver-aa, en el Eyjafjord en Islandia, había un templo dedicado a Frey, y el lugar se volvió tan sagrado, que ningún culpable osaba morar allí, pues Frey no lo permitía. Cuando el capitán Thorkel el grande fue desterrado de Tver-aa, por Glum Eyjolfson, universalmente conocido bajo el nombre de Vigaglum, antes de abandonar el país, condujo al templo de Frey un buey que había alcanzado todo su tamaño y habló al dios en éstos términos:

—Habéis sido mucho tiempo un fiel amigo mío, ¡oh, Frey! ¡Habéis recibido muchos presentes míos, y bien me lo habéis recompensado. Hoy os doy este buey, con el fin de que un día Glum deba abandonar Tver-aa con tanta repugnancia como yo. Y ahora mostradme con alguna señal si aceptáis esta oferta o no.

En ese momento el buey emitió un fuerte mugido y cayó muerto al suelo. Thorkel consideró este acontecimiento como de buen augurio, y se fue un poco consolado. Más adelante (como narra la saga de Viglagum), Glum fue, en su vejez, implicado en un peligroso proceso por asesinato, a resultas del cual tuvo que abandonar Tveer-aa a Ketil, del Thorvald Krok, al que confesó haber matado. Durante la noche que procedió su partida para el *Thing* (asamblea, corte), donde debía ser juzgada su causa, soñó que un cierto número de hombres se habían reunido en Tver-aa para encontrarse con Frey; vio a muchos que se ahogaron en el río (*a* significa río en islandés), y Frey estaba sentado en un banco. Glum les preguntó quiénes eran, y le respondieron:

—Somos vuestros parientes muertos, y hemos venido para suplicar a Frey que nos eche de Tver-aa; pero no hemos conseguido nada. Frey nos ha respondido brevemente y con irritación y nos recuerda el buey que Thorkel el Grande le dio.

Glum despertó, y desde entonces dijo que estaba en términos poco amistosos con Frey.

A Frey se le dispensaba un culto especial, al igual que a

Odín y a Thor, en el templo de Upsala, en Suecia; y la historia del nórdico Gunnar Helming, que se hizo pasar por Frey en Suecia, atestigua que las poblaciones de ciertas provincias de Suecia tenían la mayor confianza en ese dios, y creían incluso que a veces aparecía bajo forma humana.

El caballo, parece, era considerado el animal favorito de Frey. Se cuenta que en su templo de Throndhjem, había caballos que le pertenecían. El islandés Rafnkell amaba a Frey más que a los otros dioses, y le daba una parte igual de todo lo mejor que tenía. Tenía un caballo pardo llamado Frey-fax, al que amaba tanto, que hizo voto solemne de matar al hombre que cabalgara sobre ese caballo contra su voluntad, y este voto se cumplió. Otro Islandés, Brand, tenía también un caballo llamado Frey-fax, al que hacía tanto caso, que se decía que lo consideraba una divinidad.

Hemos hablado del cerdo de Frey, Gullinburste, al referirnos al Jul o fiestas de Navidad, y encontramos muchos ejemplos de sacrificios de cerdos en los viejos escritos norsos. El rey Hedrek hizo votos solemnes sobre el cerdo de la expiación en la velada de Jul, y, en uno de los suplementos en prosa del antiguo poema eddaico de Helge Hjorvardson, encontramos que se llevaba al cerdo de la expiación la víspera de Jul, para que se pudieran posar sobre él las manos y hacer los solemnes votos.

Una estatua de madera o imagen de Frey de elevado precio fue hallada en un templo en Throndhjem: el rey Olaf Tryggvesson la hizo pedazos en presencia del pueblo. Kjotve el Rico, rey de Agder en Noruega, uno de los jefes que combatieron contra Harald de los bellos cabellos, tenía un peso sobre el que el dios Frey estaba grabado en plata. Este tesoro, que veneraba mucho, cayó tras la batalla en manos del rey Harald; lo regaló a su amigo el capitán Ingemund Thorstenson, quien a partir de entonces llevó la imagen en una bolsa y la tuvo en muy alta estima. Esta última imagen era probablemente llevada a guisa de amuleto, y lo mismo sucedía, sin duda, con las joyas de oro que hay en las tumbas y en el suelo,

que llevan imágenes de hombres y de animales grabadas, y están provistas de un corchete destinada a unirlas a un collar.

## SECCION VI. FREYJA

La diosa del amor es Freyja, llamada también Vanadis o Novia de los Vanios. Es hija de Njord y hermana de Frey. Ocupa el rango inmediatamente inferior a Frigg. Le gustan mucho las historias de amor, y todos los amantes harían bien invocándola. A causa de su nombre las mujeres de nacimiento y fortuna son llamadas en islandés *hús freyjur* (comparad el norso *fru* y el alemán *frau*). Su morada en el cielo se llama *Folkvang*, y es allí donde dispone los tronos del palacio. En los campos de batalla que recorre a caballo, tiene derecho a la mitad de los muertos, mientras que la otra mitad pertenece a Odín. Así se expresa la Vieja Edda en el canto de Grimner:

> Folvang es el nombre
> De la morada donde Freyja tiene el derecho
> De disponer los tronos del palacio.
> Cada día, escoge
> La mitad de los muertos
> Y deja la otra mitad a Odín.

Su morada Sessrymner (que tieme muchos tronos) es vasta y magnífica. Cabalga en un carro arrastrasdo por dos gatos. Escucha de buen grado a quienes le piden su asistencia. Posee un collar llamado Brisingamen, o Brising. Se desposó con Oder, y su hija, llamada Hnos, es tan bella, que todo lo que es bello y precioso se llama, según su nombre, *knossir* (que significa cosas bellas). Se dice también que tiene dos hijas, Hnos y Gerseme: este último nombre significa precioso. Pero Oder dejó a su mujer para viajar a regiones muy alejadas. Desde esa época Freyja llora constantemente, y sus lágrimas son gotas

de oro puro; por eso se la llama también la diosa de las bellas lágrimas (*it grátfagragod*). En poesía, el oro es llamado lágrimas de Freyja, la lluvia de las cejas o de las mejillas de Freyja. Tiene gran variedad de nombres, pues ha estado en muchas regiones en busca de marido, y cada pueblo le ha dado un nombre diferente. Así pues es llamada Mardal, Horn, Gefn, Syr, Skjalf y Thrung. También recordaremos que, como hemos visto en el capítulo referente a Thor, Freyja tenía un disfraz de halcón, y cómo el gigante Thrym quería poseerla. En el canto de Hyndla, en la Vieja Edda, Freyja va a visitar a su hermana y amiga la gigante Hyndla, y le ruega que vaya a caballo al Valhal, con el fin de pedir éxito para su favorito Ottar; promete a la gigante apaciguar a Odín y a Thor, que eran naturalmente enemigos de los gigantes. Hyndla está dispuesta a dudar de las observaciones de Freyja, sobre todo cuando acude a ella en la noche con Ottar. No sabemos quien era ese Ottar, salvo que era hijo de un héroe norso, Instein, y por lo tanto probablemente un nórdico. Era heredero de un Estado, pero su derecho era disputado por Angantyr. Era necesario que justificara su título y que enumerara sus antepasados, pero era demasiado ignorante para esto. No obstante, siempre había sido un devoto adorador de las asynjas (diosas), y había rendido un culto especial a Freyja ofreciéndole sacrificios, tallándole imágenes y erigiéndole altares. He aquí el motivo por el que ella quiso acudir en su ayuda en este importante asunto, pero como no podía, ensilló su cerdo de oro y se dirigió a casa de la sabia giganta Hyndla, que sabía tanto en el tema de las genealogías, de los orígenes y destinos de los dioses, de los gigantes y de los hombres. Hyndla consiente en darle la información que solicita: empieza por enumerarle los antepasados inmediatos de Ottar por el lado de su padre y de su madre, luego habla del rey tan famoso de los tiempos antiguos, Halfdan Gamle, en antepasado original de los Skjolds y de varias otras familias del Norte. Y como se decía que las familias reales descendían de los dioses y estos a su vez de los gigantes, Hyndla dio igualmente algunas de sus

genealogías. Tuvo así la ocasión de hablar de Heimdal y de sus madres gigantes, luego de Loke y de los monstruos que de él descendieron, que jugaran tan importante papel en el Ragnarok, luego del poderoso dios del trueno, y finalmente de un dios más poderoso aún, que no se arriesga a nombrar, y aquí acaba su historia. No quiere llevar sus profecías más allá del día en que Odín será devorado por el lobo Fenris y en el que el mundo será engullido por el abismo abierto. Freyja le pide luego un brebaje de memoria para Ottar con el fin de que pueda recordar durante dos días toda la conversación y la genealogía, cuando el proceso entre él y Anagantyr se decida con pruebas de esta clase. Hyndla no accede, y le dirige un lenguaje injurioso. Freyja, enfurecida, amenaza a la giganta con encender a su alrededor un fuego del que no podrá escaparse, si no accede a su perdición. Cuando ejecuta su amenaza (haciendo apuntar la aurora llameante), Hyndla le da el brebaje solicitado, pero al mismo tiempo lo maldice. Freyja, lejos de asustarse, aleja la maldición con su bendición y con las fervorososos ruegos que dirige a todas las divinidades para el éxito de su querido Ottar.

Quisiéramos dar el canto completo, tal como se halla en la Vieja Edda, pero como hemos citado más arriba algunas estrofas y por otra parte el canto es muy largo, lo omitimos con pesar. Aconsejamos, no obstante, a nuestros lectores que lean, a cualquier precio, la Vieja Edda. Su pensamiento es más profundo que el de cualquier otra obra humana, Shakespeare mismo incluido. ¡Qué lástima que sea tan poco conocida!

Tras su muerte las mujeres iban a Freyja. Cuando Egil Skallagrimson hubo perdido su joven hijo, concibió una profunda desesperación. Su hija Thorgerd, que estaba casada con Olaf en Lax-aa-dal, vino a consolarlo; cuando supo que no quería ni comer ni beber, dijo que ella tampoco comería ni bebería antes de pertenecer a Freyja. Es *ella* quien recoge a los amantes que han sido fieles hasta la muerte; por eso Hagbard canta: "El amor es regenerado en el palacio de Freyja."

Freyja es la diosa del amor entre el hombre y la mujer. Por eso encontramos en ella la naturaleza, la belleza, la gracia, la modestia, los suspiros, las alegrías, las lágrimas del amor, y encontramos también este amor ardiente en el corazón que arde con una impetuosa llama. Reina en el Folkvang, en las moradas humanas en las que hay bastantes asientos para todo el mundo. Nadie escapa a su influencia. Odín se reparte con ella los cuerpos de los hombres muertos, pues el héroe persigue dos objetivos: vencer a su enemigo y conquistar el corazón de la joven.

Así nos demuestra la mitología del Norte que el robusto nórdico no era inaccesible a las impresiones que causa la belleza ni insensible al amor. Las flores más bellas tomaban su nombre de los cabellos de Freyja y del rocío de sus ojos, e incluso los objetos animados que, como las flores, eran notables por su belleza, tomaban sus nombres de esta diosa, tales como la mariposa (islandés *freyjnhoena*, gallina de Freyja)

Existe una saga semi-mitológica llamada saga de Orvarodd. Orvarodd significa Flecha-odd; y como este mismo Flecha-odd está implicado en gran número de hazañas amorosas, se ha sugerido la idea de que puede ser el marido de Freyja, cuyo nombre –el lector lo recuerda– era Oder, cuya raíz es *od*, y así encontramos en el norte no sólo una *diosa* del amor, sino también un dios del amor (Cupido), con sus flechas.

Los gatos de Freyja simbolizan las maliciosas caricias y las alegrías sensuales. El nombre de su marido, Oder, significa sentido, inteligencia, y también deseo impetuoso. Los diversos nombres dados a Freyja cuando viaja entre las diferentes naciones, denotan las diversas formas con las que el amor se revela en la vida humana. Las diosas Sjof, Lofn y Var, mencionadas más arriba, estaban consideradas como las mensajeras y compañeras de Freyja. El viernes (*dies veneris*, inglés *Friday*) toma su nombre (véase pág. 72).

## SECCION VII. REPASO

Hemos presentado la vida y las hazañas de las divinidades propicias; no sólo hemos mostrado las fuerzas y los fenómenos de la naturaleza que simbolizan los mitos, sino que hemos tratado de hacer descender la mitología del cielo a la tierra, y de hacer ver el valor que tenía en los espíritus de nuestros antepasados. Hemos tratado, tal como lo hizo Sócrates con su filosofía, de mostrar la influencia que las fábulas tuvieron en la vida de nuestros antepasados; con otras palabras, hemos tratado de poner una semilla en la corteza. Hemos querido presentar la mitología, no como la ciencia y el conjunto de leyes con las que está gobernado el universo, sino como algo —llamado ciencia o no— que demuestra cómo las fuerzas y fenómenos de la naturaleza han influido el pensamiento y las acciones humanas. El lenguaje sólo es en su origen la impresión recibida de la naturaleza: tras haber sido elaborado en el espíritu humano, encuentra su expresión en las palabras. La poesía sólo es en su origen la expresión del pensamiento humano y del sentimiento provocado por la contemplación de las obras de Dios. Y esto es cierto también para la mitología.

Hemos visto que las divinidades propicias se dividen en tres clases, las del cielo, las de la tierra y las del mar. La unión o matrimonio del cielo y de la tierra ha sido presentada en tres fábulas. El rey del cielo sólo es *uno*, pero abraza a la tierra bajo sus diferentes formas, y la tierra, bajo una nueva forma, se casa con el dios del trueno; incluso los vanios, o divinidades del mar, colman de bendiciones a la tierra bajo diferentes formas. La forma como se encadenan los dioses y se unen unos a otros para formar un único y gran sistema es un rasgo particular de la mitología escandinava. No hay, como entre los griegos, una serie de grupos separados y de moradas separadas, sino que los dioses están en frecuente contacto unos con otros. Odín reina en el cielo, Thor en las nubes, Heimdal en el arco iris, Balder en el reino de la luz,

Frey reina con sus alfios de la luz sobre la tierra, pero el sol les afecta a todos: es el ojo de Odín, es la figura de Balder, Heimdal lo necesita para su arco iris, y Frey gobierna sus rayos; y sin embargo el mismo sol cabalga de la mañana a la noche como un deslumbrante rayo. La tierra tiene sus diferentes formas, y el grano plantado en la tierra tiene su propio dios (Frey), rodeado de espíritus de los bosques, florestas y fuentes. Y el rey del cielo une al hombre con la naturaleza; no sólo provee a su vida animal, sino que lo dota también de un alma viva y de entusiasmo. Está sentado con Saga en la fuente de la historia; envía a su hijo Brage, dios de la poesía y de la eloquencia, y lo une a Idun, la diosa regeneradora, cuyos ríos cuidadosamente protegidos serpentean a través del bosque lleno de árboles frutales que llevan manzanas de oro; e induce a su otro hijo, Balder, amo de la luz, a casarse con la laboriosa diosa de las flores, Nanna, quien, con sus hijas, extiende un oloroso tapiz sobre la tierra. Y al igual que el dios del trueno sólo gobierna para proteger el cielo y la tierra, el desierto y el bosque impenetrable sólo existen para recordarnos la incorruptible fuerza vital de la naturaleza, al abrigo de todos los ataques. La esencia imperecedera de la naturaleza aparece de forma más notable en las grandes montañas y gigantescos bosques que en las partes fértiles, cultivadas y protegidas de la tierra. Ahora, preguntémonos de nuevo: ¿No hay aquí nada para el poeta o para el artista? ¿No hay nada en la mitología del Norte, que no pueda ser elaborado y revestido de bellas formas y de bellos colores? ¿Acaso no contiene esta mitología yemas que pueden desarrollar en perfumadas hojas, en brotes y radiantes flores? ¿Esta parte de nuestra herencia gótica no merece acaso un sitio entre las obras maestras de la literatura? ¿Nuestros poetas, nuestros oradores públicos, nuestros lectores, nuestros ensayistas, nuestros literatos, en general, que hacen tantas y tan bellas alusiones a la mitología griega, no harían el honor a nuestros antepasados de mojar su pluma al referirse a la mitología o a la raza gótica? No es conveniente tomar prestado algo

cuando no es necesario; y por otra parte las producciones del sur no se desarrollan bien en nuestro suelo gótico y en nuestro clima. Ygdrasil se desarrolla mejor aquí, y es un árbol lo bastante grande y lo bastante cargado de frutos como para imponer a la raza gótica en los siglos futuros el entusiasmo y la inspiración, y para proporcionar a toda una raza de futuros trovadores, poetas y artistas, un precioso y vivificante elixir. Nuestra próxima generación lo comprenderá.

## CAPITULO VII

## EL DESARROLLO DEL MAL. LOKE Y SU DESCENDENCIA

### SECCION I. LOKE

Hemos aprendido a conocer la vida y las hazañas de las divinidades buenas y propicias, de los asios y de los vanios. Pero, ¿qué sabemos de las divinidades malvadas? ¿De dónde vienen y cómo se han desarrollado? Más de un filósofo ha torturado su mente con esta embarazosa cuestión, y los espíritus más sabios están todavía sumergidos en profundas meditaciones a este respecto. La cuestión es y seguirá siendo insoluble. ¿Pero qué pensaban los antiguos godos, y especialmente nuestros antepasados del Norte, del desarrollo del mal? ¿Qué formas tomaba entre ellos? ¿Cómo nacía en la naturaleza y cómo impresionaba los espíritus y los corazones de los pueblos? Ahora trataremos de responder a estas preguntas.

En la mitología escandinava hay dos individuos que responden al nombre de Loke. Uno es *Utgard-Loke*, espantoso en todo su ser, y cuyo carácter ha sido esbozado en la fábula de Thor y de Skrymer (véase págs. 142 a 151); representa al mal físico y moral en todo lo que tienen de odioso. El otro es *Asa-Loke*, al que de ahora en adelante designaremos con su nombre común, Loke, es el mismo principio del mal en todas sus manifestaciones diferentes; pero como hace su aparición

entre los dioses, representa al mal en su apariencia más seductora y bella, bajo la cual se desliza en el mundo. Lo vemos fluir en las venas de la raza humana y se llama pecado o pasión. En la naturaleza, es el elemento que corrompe el aire, el fuego y el agua. En las entrañas de la tierra, es la llama volcánica, en el mar aparece bajo la forma de una feroz serpiente, y en el mundo inferior lo reconocemos bajo los rasgos de la pálida naturaleza. Y ninguna divinidad deja ver más claramente que ésta, que la idea que procedía de las obras visibles de la naturaleza entró en el corazón y en el espíritu humano y allí encontró su reflejo moral. Loke simboliza el pecado, la maldad, la mentira, la astucia, la malicia, etc. Loke es, en verdad, en su desarrollo, uno de los mitos más profundos. En un principio estaba íntimamente unido a Odín, luego se unió con el aire, y finalmente personifica el fuego destructor. Y en estos cambios el mal va creciendo en él más y más.

En el banquete de AEger, recuerda a Odín que en el principio de los tiempos su sangre estaba mezclada. Así se expresa la Vieja Edda:

LOKE

¿Te acuerdas Odín,
Que en la mañana de los tiempos
Mezclamos nuestra sangre?
Entonces asegúraste
Que jamás beberías una bebida
Si no nos la ofrecían a los dos.

La identidad de la sangre simboliza la identidad del espíritu, y Loke es llamado en la Vieja Edda hermano de Odín, tío de los dioses. Bajo el nombre de Loder, o Lopter, Loke participó en la creación del hombre; le dio los sentidos, las fuentes de los malos deseos, las pasiones, el fuego de las venas. Así pues, es como el fuego, que es bienhechor y necesario para el desarrollo, pero también peligroso y destructor. Con la giganta Angerboda (que produce tristeza) tuvo al lobo

Fenrer; pero el monstruo más repulsivo es la mujer Hel, que es hija de Loke. Odín se une con las fuerzas gigantescas de la naturaleza, pero las hace desarrollarse, ennoblecerse y elevarse. Loke se une a la materia, pero con esta unión sólo hace que se desarrolle el principio malo, que se expresa entonces en toda clase de fenómenos terribles: el mar lanza sus olas contra el mismo cielo y se precipita contra la tierra; el aire tiembla; luego lleva la nieve y los vientos huracanados; la lluvia inunda la tierra, etc. También su influencia sobre el espíritu humano es igual. Es el padre astuto, pérfido de la mentira. Es bello en apariencia, pero malvado en espíritu e inconstante en sus inclinaciones. A pesar de tener su sitio entre los dioses, es el calumniador de los dioses, el gran artesano del engaño y del fraude, oprobio de los dioses y de los hombres.[1] Sobrepasa a todos los mortales en el arte de la perfidia y de la astucia.

Hay controversia sobre el sentido real del nombre de Loke. Unos lo hacen derivar del islandés *lúka*, acabar, y deducen que Loke es el fin y la consumación de la divinidad. También se da otra definición tomada del islandés *logi* (anglosajón *lig*), según la cual el primer sentido sería fuego, llama. Se le llama también Loder o Lopter (el aéreo; comparad el norso *lufb*, el anglosajón *lyft*, aire); y esto estaría conforme con la definición que considera a Loke como fuego. Loder (*lodern*, llamear) designaría pues el carácter de la llama terrestre que arde, y Lopter sería el aire caliente e inconstante. Es hijo del gigante Farbaute, es decir de aquel que empuja a los navíos, el viento. Su madre es Laufey (hoja) o Nal (aguja). Las encinas producen hojas y los pinos agujas; Laufey y Nal son pues ambos combustibles. Sus hermanos son Byleist (destructor de las moradas, llama furiosa), y Helblinde, que es también otro nombre de Odín.

En los capítulos precedentes hemos visto a menudo que Loke acompañaba con frecuencia a los dioses, que utilizaban

1 Nadie le rinde honores divinos.

su fuerza y su habilidad. Pero hemos también mostrado como actuaba de acuerdo con los jotuns y exponía a los dioses a los peligros más graves para luego liberarlos con sus artificios. Basándose en la opinión de Loke los dioses emplean al artesano para la construcción de una morada que estará tan bien fortificada que estarán perfectamente protegidos de las incursiones de los gigantes del frío. El artesano, a cambio de su trabajo, recibirá a Freyja, siempre y cuando termine su obra en el tiempo estipulado; pero Loke le impidió terminar su tarea con el nacimiento de Sleipner. Cuando los enanos forjan los objetos preciosos para los dioses, es él quien sostiene que al trabajo le falta perfección, e incluso el mango del martillo de Thor, Mjolner, se vuelve demasiado corto, pues el mal está presente en todas partes y vuelve defectuosas a las mejores cosas. Corta los cabellos de la diosa Sif, y de esta forma facilita la creación de los preciosos artículos. Ejemplos de esta clase abundan en la historia del mundo. Loke proporciona a Thjasse la ocasión de raptar a Idun, pero la vuelve a traer y causa así la muerte de Thjasse. Suspira ante Geirrod e induce a Thor a emprender su peligroso viaje; pero también vigila el martillo de Thor, y lo acompaña como sirviente para recuperarlo. Roba el Brisingamen de Freyja y se pelea con Heimdal por eso. Pero su acción más malvada es el asesinato de Balder. Por estas razones Loke es llamado en la antigua poesía norsa: hijo de Faurbate, hijo de Laufey, hijo de Nal, hermano de Byleist, hermano de Helblinde, padre del lobo Fenris, padre de la serpiente Midgard, padre de Hel, tío de Odín, visitante de Geirrod, ladrón de Brisingamen y de las manzanas de Idun, defensor de Sigyn (su mujer), destructor de la cabellera de Sif; instigador del envenenamiento de Balder, etcétera.

Odín, Hoener y Loke están juntos a menudo. Se narra que partieron un día para explorar el mundo entero. Llegaron a un río y lo siguieron hasta que llegaron a una fuerza (cascada), cerca de la que se hallaba una nutria. Había cogido un salmón en la cascada y, medio dormida, se lo estaba comiendo. Loke recogió una piedra y se la tiró a la nutria; la golpeó

en la cabeza, y luego se jactó de su hazaña, pues había matado y capturado a la vez la nutria y el salmón con una sola piedra. Se llevaron el salón y la nutria y llegaron a un *gard* (granja) donde entraron. El *bonde*[1] que allí moraba se llamaba Hreidmar y era hábil en necromancia. Los dioses le pidieron alojamiento para la noche, pero añadieron que tenían provisiones; tras lo que mostraron lo que habían cogido. Pero cuando Hreidmar vio la nutria, llamó a sus hijos Fafner y Regin, les dijo que su hermano Odder (nutria) había sido asesinado, y les mostró quienes lo habían hecho. Entonces padre e hijos atacan a los dioses, se apoderan de ellos y los encadenan, luego les dicen que la nutria era hijo de Hreidmar. Los dioses ofrecieron para rescatar sus vidas una suma tan considerable como lo determinase Hreidmar; por consecuencia hicieron un trato y lo confirmaron con un juramento. Cuando se despellejó la nutria, Hreidmar tomó la piel y les pidió que la llenaran de oro brillante y que luego la recubrieran enteramente con el mismo metal. Estos fueron los términos del arreglo. Odín envió a Loke a los negros alfios (Svartalf-heim), donde éste se encontró con el enano Andvare (espíritu circunspecto, prudente), que vivía en el agua como un pez. Loke tomó la red de Ran, lo cogió y le pidió como rescate todo el oro que poesía en las rocas donde habitaba. Cuando llegaron a la roca, el enano produjo todo el oro que poesía, que fue considerable; pero Loke observó que el enano escondía bajo su brazo un anillo de oro y le ordenó que se lo diera. El enano suplicó a Loke por todos los medios que se lo dejara; pues cuando poesía este anillo, dijo, podía producir de nuevo metal. Pero Loke dijo que no conservaría ni un penique, le arrancó el anillo y se fue. Entonces el enano dijo que el anillo sería el veneno de la persona que lo poseyera. Loke no puso ninguna objeción a esto, y dijo que, para que este fin fuera alcanzado, se ocuparía de repetir estas palabras a quien poseyera el anillo. Loke volvió luego a casa de Hreid-

1 Campesino, granjero.

mar y enseñó el oro a Odín; cuando éste vio el anillo, lo encontró bonito; lo tomó pues, y dio a Hreidmar el resto del oro. Hreidmar llenó al máximo la piel de la nutria y la costó en el suelo cuando estuvo llena. Luego Odín cubrió el saco de oro y rogó a Hreidmar que lo examinara para ver si estaba perfectamente recubierto; Hredimar lo examinó y miró cuidadosamente, y descubrió cerca de la boca un pelo que no estaba cubierto: Odín debía cubrirlo, o si no el convenio se rompería. Odín entonces produjo oro con el anillo, recubrió el pelo, y dijo que ya habían pagado el rescate de la nutria. Pero cuando Odín hubo tomado su lanza y Loke sus zapatos, de forma que ya no tenían nada que temer, Loke dijo que la maldición del enano Andvare se cumpliría, y que ese oro y ese anillo serían veneno para quien lo poseyera. A causa de esta fábula el oro se llama poéticamente rescate de la nutria.

Y la maldición se cumplió. La maldición del oro mal adquirido se convirtió en fuente de una serie de mortales calamidades, que están relatadas en la última parte de la Vieja Edda, en los cantos que hacen referencia al veneno de Sidgurd Fafner, o del asesino de Fafner; en los relativos a Brynhild, a la pena de Gudrun, a la venganza de Gudrun, a Atle, etc. La maldición del oro, pronunciada por el enano Andvare, es la gran moral de estos maravillosos cantos, y jamás moral alguna ha sido realizada de forma más terrible. El mismo Shakespeare no tiene tragedia igual a ésta. Cuando Odín y Loke se hubieron marchado, Fafner y Regin reclamaron a su padre, Hreidmar, una parte del rescate en nombre de su hermano Odder; pero Hredimar se negó, y por eso Fafner atravesó a su padre con una espada mientras dormía. Hreidmar murió y Fafner se llevó todo el oro. Entonces Regin reclamó su herencia paterna, pero Fafner se negó a dársela y desapareció. Otro rasgo prominente de la Edda es Sigurd: visitaba a menudo a Regin, y le dijo que Fafner, tras haber tomado la forma de un monstruoso dragón, residía en los brezales de Gnita, y tenía el casco de AEger, el casco del terror, ante el que temblaba todo ser vivo. Regin fabricó una espada para

Sigurd, y esta espada fue llamada Gram; era tan afilada, que cuando se hallaba en el río y una hebra de lana flotaba arrastrada por la corriente, la espada cortaba la lana tan fácilmente como al agua. Con esta espada Sigurd partió en dos el yunque de Regin. Regin incitó a Sigurd a que matara a Fafner; en consecuencia Sigurd y Regin se dirigieron hacia los brezos de Gnita y descubrieron el sendero de Fafner; éste se deslizó en el agua. Sigurd cavó una gran fosa en el camino y Loke descendió allí. Fafner salió de su escondite y escupió el veneno que contenía el oro, pero el veneno voló por encima de la cabeza de Sigurd, y cuando Fafner salió por encima de la fosa, Sigurd le atravesó el corazón con su espada. Fafner tembló convulsivamente y sacudió con furor la cabeza y la cola. Sigurd salió de la fosa, y se miraron el uno al otro. Entonces tiene lugar un diálogo entre ellos y Fafner acumula maldiciones contra Sigurd, hasta que exhala el último suspiro. Regin había desaparecido en el momento que Sigurd mató a Fafner, pero volvió mientras Sigurd limpiaba su espada manchada de sangre.

REGIN

¡Salud, Sigurd!
Has salido victorioso,
Has matado a Fafner.
Entre todos los hombres que habitan en la tierra
Proclamo que eres
El más intrépido.

SIGURD

Es difícil saber
Cuando estamos todos reunidos,
Nosotros hijos de los dioses victoriosos,
Quien entre nosotros es el más intrépido;
Hay más de un hombre valiente
Que no obstante, no hunde la lámina
En el seno de otro hombre.

REGIN

Eres feliz ahora, Sidgurd,
Feliz por tu victoria,

Ahora que limpias a Gram en la hierba.
Has herido
A mi hermano
Dejame tener una parte.

SIGURD

Eres tú quien ha conseguido
Que viniera a caballo
Hasta aquí a través de helados montes;
La culebra moteada tendría aún
Salud y vida
Si no me hubieras inducido a combatirla.

Entonces Regin fue hasta Fafner, le arrancó el corazón con su espada llamada Ridel, y luego bebió la sangre de la herida. Dijo:

¡Sientate, pues, Sigurd!
Voy a ir a dormir:
Coloca al fuego el corazón de Fafner.
Compartiré
Un reposo tal
Tras haber bebido la sangre.

SIGURD

Estabas ausente
Mientras teñía mi lámina afilada
Con la sangre de Fafner.
He opuesto mi fuerza
Al poder del dragón
Mientras tú estabas en los brezales.

REGIN

Hubieras dejado
Mucho tiempo al viejo
Troll vivir en el brezal,
Si no hubieras usado
La espada que te hice,
Tu afilada lámina.

SIGURD

La valentía vale más
Que la fuerza de la espada

Cuando deben luchar hombres irritados;
Pues el hombre valiente
Siempre, me parece, resulta
Victorioso con una lámina embotada.
Es mejor para el hombre valiente
Que para el cobarde
Tomar parte en la batalla;
En todas las circunstancias
Es mejor para el hombre contento
Que para el hombre apenado.

Sigurd tomó el corazón de Fafner, lo atravesó con un palo, y lo asó; cuando pensó que ya debía estar lo bastante asado, y vio que el jugo se escapaba, lo palpó para asegurarse que estuviera en su punto. Se quemó y se llevó el dedo a la boca, pero cuando la sangre de Fafner tocó su lengua, comprendió el canto de los pájaros. Escuchó a los pájaros cantar en el bosque; siete pájaros cantaron una estrofa cada uno, y narraron como Regin podía vengar a su hermano, matar a Sigurd y poseer el tesoro él sólo. Sigurd dijo entonces:

No será
Tan violento el destino, que Regin
Pueda anunciar mi muerte;
Pues pronto irá a reunirse
Con su hermano
En el infierno.

Le cortó la cabeza a Regin, se comió luego el corazón de Fafner y se bebió la sangre de Fafner y de Regin. Entonces Sigurd oyó cantar a los pájaros:

¡Sigurd! junta
Los anillos de oro:
No es real
Ser ahogado por el miedo.
Conozco a una doncella
La más bella de todas:
¡Tiene mucho oro;

Que tú no puedes obtener;
A Gjuke llevan
Los senderos verdeantes,
La fortuna muestra el camino
A los viajeros;
Allí un famoso rey
Ha educado una hija,
Tú, Sigurd, debes conquistarla.

Sigurd siguió el sendero que llevaba al nido del dragón y lo encontró abierto. Las puertas, los armazones, las vigas, los postes, todo era de hierro, pero el tesoro estaba enterrado en el suelo. Sigurd encontró un gran montón de oro, con el que llenó dos cofres. Luego tomó el casco del terror (el casco de AEger), una coraza de oro, la espada Hrotte, y muchos otros tesoros que colocó en la grupa del caballo Grane; pero el caballo no quiso avanzar hasta que Sigurd no lo hubiera también montado.

Esto es sólo el principio de una terrible tragedia; la falta de espacio nos impide exponer todas las fatales consecuencias de la maldición de Andvare. En el destino de Sigurd y Brynhild, y luego en el de Sigurd y Gudrun, la pasión, la ternura y la pena están descritos con un vigor, una fuerza que no está sobrepasada en ninguna parte. Los sentimientos más nobles, las acciones más heroicas, son atravesados por los más negros crímenes y las tragedias más terribles. En la cadena de acontecimientos producida por la única maldición de Andvare se encontrarían los materiales de un gran número de dramas de lo más emotivos. En la historia de Sigurd y de Brynhild, tal como la encontramos en la última parte de la Vieja Edda, se pueden pescar los temas de composiciones trágicas y heroicas que serían tan inmortales como el *Infierno* de Dante o *Macbeth* de Shakespeare, pues estos datos están basados en nuestras simpatías más profundas y hacen un enérgico llamamiento a nuestras ideas sobre lo bello y lo cierto.

El anillo Andvarenaut (don de Andvare), tal como por otra parte se le llama aquí, simboliza la riqueza, que se acre-

cienta en manos del prudente Andvare (*andvari*, prudente). Pero a causa de la avaricia que jamás está satisfecha, se convierte en una maldición destructiva. Encaja perfectamente con el carácter de Loke alegrarse de la maldición ligada al anillo.

## SECCION II. LOS HIJOS DE LOKE. EL LOBO FENRIS.

La mujer de Loke era Sigyn; su hijo era Nare o Narfe, y un hermano de Loke era Ale (Ole) o Vale. Loke tuvo tres hijos con la hechicera Angerbode. Angerbode era una giganta del Jotunheim, y su nombre significa presagio de angustia. Los nombres de sus hijos son Fenrer o el lobo Fenris, la serpiente Midgard llamada Jormungander, y Hel. Los dioses no tardaron mucho en saber que estos monstruos eran educados en Jotunheim y, tras haber recurrido a la adivinación, fueron advertidos de todos los males que tendrían que sufrir por su culpa; era de mal augurio que hubieran nacido de una madre tan malvada, y sobre todo de tal padre. El padre de todos (Odín) consideró pues conveniente enviar a los dioses a buscarlos. Cuando llegaron, echó a la serpiente en este profundo océano que rodea la tierra. Pero el monstruo era de tal tamaño que, mordiéndose la cola, rodeaba toda la tierra. En cuanto a Hel, la tiró de cabeza al Niflheim y le otorgó poder sobre nueve mundos (regiones), en las que distribuiría a los que eran llevados a ella, es decir, a todos los que mueren de enfermedad o de vejez. Posee una morada protegida por murallas extremadamente altas y por puertas bien defendidas. Su morada se llama Elvidner (lugar de tormenta); el hambre es su mesa, la sequía su cuchillo; el retraso su criado; la lentitud es su sirvienta; el precipicio es su umbral; la preocupación su cama; la ardiente angustia da forma a los colores de sus habitaciones. La mitad de su cuerpo es lívido, la otra mitad es del color de la carne humana. Por eso se la puede reconocer fácilmente; además su cara es espantosamente severa y feroz.

El lobo Fenrer fue educado entre los dioses, pero sólo Tyr era lo bastante valiente como para darle de comer. No obstante, cuando los dioses vieron que su tamaño aumentaba prodigiosamente cada día, y como los oráculos habían predicho que un día les sería fatal, decidieron fabricar para él una cadena muy fuerte de hierro, a la que llamaron Leding. Presentaron esta cadena al lobo y le dijeron que pusiera a prueba su fuerza. Fenrer, observando que esta empresa no sería muy difícil para él, les dejó actuar a su voluntad, se dejó encadenar, luego, con una gran fuerza muscular, rompió la cadena, y volvió a estar libre. Los dioses testigos de este hecho hicieron otra cadena dos veces más fuerte que la primera y la llamaron Drome. Pidieron al lobo que la probara, asegurándole que si la rompía daría una prueba indiscutible de su fuerza; y sería para él un gran honor que una cadena tan gruesa no pudiera encadenarle.

El lobo bien pronto vio que no sería tan fácil romper esta cadena, pero encontrando al mismo tiempo que su fuerza se había acrecentado desde que rompió a Leding, y pensando que jamás sería famoso si no corría algún riesgo, se sometió voluntariamente a ser encadenado. Cuando los dioses le dijeron que habían realizado su tarea, Fenrer se sacudió violentamente, estiró sus miembros, rodó sobre el suelo, y finalmente rompió la cadena, que voló en pedazos a su alrededor. Fue así como se liberó de Drome. Desde entonces tenemos los proverbios "librarse de Leding, o romper a Drome" cuando se trata de realizar algo que requiere penosos esfuerzos.

Tras eso los dioses desesperaron por no poder jamás encadenar al lobo; Odín envió a Skirner, el mensajero de Frey, a la morada de los sombríos alfios (Svartalfheim) con el fin de encargar a ciertos alfios que fabricaran la cadena llamada Gleipner. Fue hecha con seis cosas, a saber, el ruido que hace el paso de un gato, la barba de una mujer, las raíces de las montañas, los nervios del oso, la respiración del pescado y la saliva de los pájaros (la enumeración de estas cosas constituye en islandés una aliteración). Y, añade el que relata esto

en la Nueva Edda, aunque quizá jamás hayáis oído hablar de estas cosas, podéis convenceros fácilmente de que no os he dicho mentiras. Habéis podido observar que la mujer no tiene barba, que los gatos no hacen ruido al andar y que no hay raíces sobre las montañas; y, sin embargo, lo que he narrado no es por ello menos cierto, aunque bien pudiera haber algunas cosas cuya prueba no pudieráis proporcionar.

¿Cómo fue forjada esta cadena? Era perfectamente lisa y suave como un anillo de seda y, no obstante, muy fuerte y sólida, tal como veremos a continuación. Cuando esta cadena fue llevada a los dioses prodigaron sus agradecimientos a Skirner por el trabajo que había hecho y lo felicitaron por haber cumplido tan bien su encargo. Llevaron al lobo a un lago llamado Amsvartner y se dirigieron a un *holm* (isla rocosa) que se llamaba Lyngve. Mostraron el hilo al lobo y le rogaron que tratara de romperlo, asegurándole al mismo tiempo que era un poco más sólido de lo que dejaba suponer su delgadez. Uno tras otro, ellos mismos lo asieron con las manos y tras haber tratado de romperlo en vano, exclamaron: "Sólo vos, Fenrer, sois capaz de realizar tal hazaña." "Me parece, respondió el lobo, que no será ninguna gloria para mí romper un hilo tan delgado, pero si una trampa o artimaña ha sido realizada en su confección, por muy delgado que parezca, jamás lo conseguiré."

Los dioses le aseguraron que rompería fácilmente un flexible cordón de seda, puesto que ya había hecho saltar en pedazos cadenas de hierro de la más sólida estructura; "pero si no conseguís romperlo, añadieron, demostraréis que sois demasiado débil como para inspirar el menor miedo a los dioses, y no dudaremos en devolveros la libertad sin dilación". "Temo mucho, respondió el lobo, que si me encadenáis de tal forma que no pueda liberarme con mis propios esfuerzos, no tengáis demasiada prisa en desatarme. Me repugna, pues, ser atado con esta cuerda, pero para que no podáis dudar de mi valor, lo consentiré, siempre y cuando uno de vosotros coloque su mano en mi boca como garantía

de que no habéis querido engañarme." Los dioses se miraron atentamente: pensaban que las condiciones eran muy duras, teniendo en cuenta que sólo podían escoger entre dos males, y que nadie estaba dispuesto a sacrificar su mano, cuando Tyr, tal como se ha dicho anteriormente, avanzó y colocó valientemente su mano entre las mandíbulas del monstruo. Los dioses ataron pues al lobo, que se dedicó a violentos movimientos tal como ya lo había hecho, y utilizó toda su fuerza para liberarse; pero cuantos más esfuerzos hacía, más le apretaba la cuerda. Ante esto todos los dioses se echaron a reír, menos Tyr que perdió la mano.

Cuando los dioses vieron que el lobo estaba completamente atado, tomaron la cadena llamada Gelgja, que estaba atada a la cuerda y la hicieron pasar por la mitad de una gran roca llamada Gjol, a la que hundieron profundamente en la tierra; luego, para más seguridad, ataron el otro extremo de la cuerda a otra enorme piedra llamada Thvite, a la que hundieron aún más profundamente. En vano, el lobo hizo los más violentos esfuerzos para librarse de sus ligaduras: abriendo sus horribles mandíbulas y girando en todas direcciones, tratando de morder a los dioses. A la vista de esto, los dioses le colocaron una espada en la boca abierta, de tal forma que el puño quedó fijado en la mandíbula inferior y la punta en el paladar; esta espada se llama barra del paladar (*gomsparri*). El lobo áulla de una forma horrible y la espuma sale constantemente de su boca con tanta abundancia, que forma un río llamado Von; por eso el lobo es llamado a veces Vonargander. Permanecerá en ese lugar hasta el Ragnarok, el crespúsculo de los dioses. ¿Pero por qué los dioses no mataron al lobo, puesto que tenían tantos males que temer de él? Porque tenían tanto respeto a la santidad de su morada, que no quisieron mancharla con la sangre del lobo, aunque habían sido advertidos por las profecías de que un día el lobo sería el veneno de Odín.

El lobo Fenris es el fuego terrestre encadenado por el hombre; es feroz en extremo cuando se le deja en libertad,

como un lobo hambriento ataca y devora las moradas de los hombres, tal como está dicho en el canto de Haakon:

El lobo Fenris
Se alimenta espantosamente
Cuando está libre
En los campos de los hombres.

Un día su mandíbula superior llegará hasta los cielos mientras que la inferior reposará en la tierra; avanzará sembrando el terror y la destrucción, y anulará al fuego y a la llama del cielo, Odín (el sol). En estos momentos está encadenado en la isla, donde se ha cavado una tumba y construido un horno de piedra; tiene la boca obstruida en parte, de forma que el fuego está rodeado de obstáculos que le impiden extenderse. Está dirigido y gobernado por los hombres, que lo utilizan en su provecho, y es tan útil que nadie pensaría en destruirlo completamente (matarlo).

## SECCION III
## JORMUNDGANDER, O LA SERPIENTE MIDGARD

Tenemos ya algunas nociones sobre la serpiente Midgard, o serpiente del mundo, y en ella reconocemos al gran mar tumultuoso. Thor luchó con ella; la pescó con su anzuelo, pero no llegó a matarla. Recordamos también como Thor trató de levantarla bajo la forma de un gato. En el Norte abundan las historias que se refieren a la serpiente del mar, y no son más que variantes del mito original de las Eddas. Odín la precipitó al mar, donde morará hasta que sea vencida por Thor en el Ragnarok.

## SECCION IV. HEL

La diosa o gigante Hel (es difícil decidir que nombre dar-

le) está pintada con vivos colores. Reina sobre nueve mundos en el Niflheim, donde vive bajo una de las raíces de Ygdrasil. Su morada se llama Helheim. El camino que lleva a ella, Helway, es largo. Hermod lo recorrió en nueve días y nueve noches. Su dirección es siempre hacia el norte y desciende constantemente. La morada de Hel está rodeada de una muralla en la que se abren una o varias grandes puertas. Unos sombríos ríos recorren su imperio. Una de esas corrientes de agua se llama Slid: nace en el este, fluye hacia el oeste a través de valles infectados de veneno, y está llena de barro y de espadas. Un perro vigila en la entrada de una caverna (Gnipapellir). Este perro corrió de Hel ante Odín, el pecho teñido de sangre y emitiendo ruidosos aullidos, cuando Odín descendió a caballo para despertar a la Vala enterrada en su tumba al este de Hel-gate, con el propósito de informarse sobre la suerte de Balder. El acceso de Hel es horrible, pues encadena al hombre moribundo con sólidas ligaduras que no pueden ser rotas. La angustia roe su corazón y cada noche las sirvientes de Hel vienen a invitarlo. Estas mujeres se representan también como mujeres muertas, que vienen por la noche a invitar a los moribundos a sentarse en sus bancos. Ante los ojos del hombre moribundo se despliega una oscura y horrible región de brumas; ve que el sol, el puro astro del día, se desvanece y desaparece, y oye que los goznes de la puerta de Hel crujen, y que ésta se abre para recibirlo. Hel recibe a todos los que mueren de enfermedad o de vejez. Pero también parece que acuden otros, buenos o malos; pues sabemos que Balder acudió a Hel cuando fue asesinado por Hoder. Sigurd, el que mató a Fafner, también al ser después asesinado por Gunnar, fue a Hel; Brynhild fue allí igualmente en su bello carro, tras haber sido quemada en su pira funeraria. La compañia de Hel es grande, pero tiene una morada lo bastante grande para todos; su imperio se extiende a lo lejos, sus palacios son prodigiosamente altos y tienen grandes puertas. Naturalmente su morada está hecha de sombras, pero tiene la apariencia de la realidad. Para Balder

Los decorados tronos
Fueron cubiertos de anillos;
El lecho señorial
Relucía de oro,
Y el puro hidromiel
Fue preparado para él.

Parece que fue reservado un lugar en lo más profundo del abismo de Hel para los hechiceros; pues está dicho que los malvados iban a Hel, y de allí al Niflhel, es decir, a la novena región. Y es allí, en el abismo más infernal, que el palacio se llama Angustia; la mesa, Hambre; los sirvientes, Lentitud y Retraso; el umbral, Precipicio; y la cama, Preocupación. Es aquí que Hel está tan lívida, tan espantosamente pálida, que su misma cara inspira terror.

El caballo de Hel tiene tres patas. Los zapatos de Hel están atados a los pies de los muertos, incluso cuando van al Valhal.

La palabra inglesa *hell* está emparentada con la diosa Hel[1]; en lengua norsa, matar se dice *at slaa ihel* (i-Hel). La creencia en esta diosa aún no está completamente desarraigada en el espíritu del pueblo. Se oye todavía ladrar a su perro en la puerta de las casas, en señal de que se acerca la muerte. Hel vaga de lugar en lugar como mensajera de la muerte. En la historia de Olaf Geirstadaalg se habla de un gran buey que va de granja en granja, y al contacto de su aliento la gente muere. En las creencias populares de Noruega este mensajero de la muerte se representa a veces como una cabra de tres patas, o como un caballo de tres patas blancas. Verlo es señal segura de muerte. Cuando alguien ha escapado a una peligrosa enfermedad, se dice que ha dado a la muerte una medida de avena, pues Hel tiene necesidades que deben ser satisfechas, y cuando vaga bajo la forma de una cabra o de un caballo, puede aceptar la avena como compromiso.

1 Las dos palabras derivan del anglosajón *hélan* o *helan*, cubrir, esconder; compárese con el inglés *to hill*.

Podemos igualmente apuntar aquí que la Peste Negra o Muerte Negra que asoló Noruega al igual que otras regiones de Europa hacia la mitad del siglo XIV, asumió en el espíritu de los nórdicos la forma de una vieja hechicera (Thok, Hel, Loke), que recorría el reino de parroquia en parroquia con un rastrillo o una escoba. En algunas parroquias usaba el rastrillo, y pocos se salvaban; en otras usaba la escoba, y todos morían.

## SECCION V.
## LA IDEA DE LA MUERTE ENTRE LOS ESCANDINAVOS[1]

La mitología del Norte demuestra que nuestros antepasados tenían una creencia profunda en la inmortalidad del alma. Creían que había una recompensa más allá de la tumba. La disolución del cuerpo estaba simbolizada por la muerte de Balder, y como ésta era el resultado de la maldad de Loke, lo mismo que fue por influencia del demonio que la muerte se precipitó sobre Adán y Eva y sobre la humanidad entera.

Pero si la creencia en la inmortalidad del alma estaba firmemente establecida, las ideas que concernían a lo que pasaba tras la muerte eran bastante inciertas. Antes de presentar las doctrinas eddaicas sobre la vida futura, parece conveniente dar a propósito de Hel algunas explicaciones sobre las ideas que alimentaban nuestros antepasados con respecto a la muerte. La puerta de Hel está abierta o entreabierta, decían los antiguos godos, cuando las sombras de la muerte reptaban en las tinieblas de la noche y extendían el pavor a su alrededor; pero está abierta para recibir tanto al niño de sonrosadas mejillas como al anciano de pelo blanco y porte tembloroso.

La vida futura estaba considerada como una continuación

1 Para una discusión más completa de la materia, remitimos al lector a la *Religión of the Northmen*, de Keyser, traducida por Barclay Pennock, Nueva York, 1854.

de nuestra existencia terrestre. Esto lo prueba la costumbre tan inveterada de los nórdicos de proporcionar a los muertos la mejor parte de su propiedad y los objetos de primera necesidad. Se colocaba una moneda bajo la lengua del muerto, con el fin de que pudiera asumir sus primeros gastos durante su viaje a la última morada. Naturalmente el muerto acudía a Odín o a Hel; pero la relación entre el Valhal y Helheim presentaba algunas dificultades que los nórdicos trataban de resolver de diferentes maneras. Se decía que los que morían en el campo de batalla iban a Odín, al Valhal, mientras que los que morían de enfermedad o de vejez iban a Hel, al Helheim. Pero según eso sería sólo la clase de muerte la que determinaría el estado futuro del alma; sólo aquéllos que cayesen bajo las armas subirían a la feliz morada del cielo, mientras que los que muriesen de enfermedad deberían ir a la sombría región del abismo; existían personas a cuyos ojos todo carecía de mérito si no eran hazañas de guerra. Pero la mitología odínica considerada en su conjunto, presente un punto de vista diferente, a pesar de que se deba admitir, como hemos ya repetido en varias ocasiones, que la valentía era la virtud cardinal entre nuestros antepasados.

Hemos visto en un capítulo anterior que el espíritu o el alma del hombre era un don de Odín, mientras que el cuerpo, la sangre y la belleza exterior eran un don de Loder, quien en adelante se separó de la trinidad de Odín, Hoener y Loder, y se convirtió en el malhechor Loke. El alma pertenecía pues al mundo espiritual, el cielo, y el cuerpo al mundo material, o abismo. El alma y el cuerpo estaban unidos en esa vida terrestre al final de la que se separaban y volvían a su fuente original. El alma, con la forma corporal más delicada con la que se creía envuelta, iba a la morada de los dioses, mientras que el cuerpo, con la vida material más grosera que se creía le era inseparable, iba a la morada de Hel para ser presa de la hija de Loke. Así pues la esencia del hombre se dividía entre Odín y Hel. Odín, cuyo papel principal era el *dios de la guerra*, parece haber reclamado su parte

sobre todo de aquéllos que caían en el campo de batalla; y quizá podríamos ver en esto la razón principal por la que Balder fue a Hel. Balder no es un dios de combate; se limita a brillar y reparte innumerables bendiciones sobre la humanidad, y finalmente le sorprende la muerte. Odín no parece haberlo lamentado mucho. Los fervientes partidarios de la fe de los asios llegaron así a considerar a la muerte por las armas como una buena suerte, pues era una prueba del favor de Odín. Odín llamaba a aquel que caía por las armas, antes de que Hel pudiera reclamar su parte; era el hijo elegido de Odín, estaba ardientemente esperado en el Valhal, y allí, en el rango de los *einherjes*, estaba llamado a asistir y a sostener a los dioses en su última batalla, en el Ragnarok. En conformidad con esta teoría, encontramos que Sigmund hace esta pregunta a Odín, en el viejo himno de alabanzas en honor del rey caído Erik Blood-ax.

¿Por qué, pues, padre, le privas
De fortuna y de gloria?
¿Por qué no permitirle mejor
Realizar su historia
Sobre la ruta de la victoria?

ODIN

Porque ningún hombre sabe
Cuándo el lobo[1] gris tan sangriento
Mostrará sus grises mandíbulas
En la morada de Asgard;
Por eso Odín llama a
Eirk que cae con alegría
Para seguir a su señor soberano
Y combatir por su dios.

Odín oye decir por allí: No sabemos cuando vendrá el lobo Fenris, y por eso podemos necesitar la asistencia de Erik.

1 . El lobo Fenris.

Es en el mismo sentido que Eyvind Skaldespiller, en Hákonarmál, hace decir a la Valquiria:

> Ahora se ha *reforzado el ejército de los dioses*,
> Pues han
> Traído con ellos a
> Haakon y a su valiente ejército.

Pero si se creía que los muertos que morían con las armas en la mano eran llamados al Valhal para que se unieran a los ejércitos de *einherjes*, no se suponía que Hel no obtenía su parte de sus personas; y tampoco se suponía, por otra parte, que el alma de cualquiera que moría de muerte natural, estaba privada del cielo y obligada a seguir a su cuerpo a la morada de Hel. Era, en suma, la virtud y no sólo el valor los que estaban recompensados en la otra vida; lo que estaba castigado, era la brujería y el vicio: y esto lo muestra claramente el primer poema de la Vieja Edda, donde se dice de Gimle:

> Los hombres virtuosos
> Morarán siempre allí
> Y eternamente
> Disfrutarán sus delicias;

mientras que los perjuros, los asesinos y los adúlteros vagarán a través de los ríos de veneno en el Naastrand. Pero es necesario recordar que Gimle y Naastrand se ocupan del estado de las cosas posterior al Ragnarok, el Crepúsculo de los dioses; mientras que Valhal y Hel se ocupan del estado de las cosas que media entre la muerte y el Ragnarok. Podemos sin embargo suponer con razón que las ideas de nuestros antepasados referente a la recompensa y al castigo que concernían al estado intermedio de la muerte (purgatorio), eran parecidas a las que tenían referente al estado posterior al Ragnarok.

Creían ciertamente que el alma del hombre virtuoso, incluso cuando la muerte por las armas no la había liberado del

cuerpo y elevado el rango de los *einherjes*, encontraba, nó obstante, un lugar en el cielo, ya sea en el Valhal, o en Vingolf, o en el Folkvang. El Skald Thjodolf o Hvin hace ir a Odín al rey Vanlande, a pesar de que Hel lo tortura; y Egil Skallagrimson, lamentándose por la muerte de su hijo que se había ahogado, sabe que éste ha llegado a la morada de los dioses (Gudheimr), mientras que dice de sí mismo que espera con terror la llegada de Hel.

Referente a Nanna, leemos que fue a Hel con su esposo Balder; pero se creía que las almas de las mujeres nobles iban al cielo después de la muerte. Moraban allí con Freyja, y los espíritus de las doncellas con Gefjun. Cuando se dice que Freyja se reparte con Odín los hombres muertos, esto puede significar que los hombres muertos que habían amado a mujeres en su vida, estaban de nuevo unidos a ellas gracias a Freyja.

Por otra parte, se creía realmente que la blasfemia y la bajeza podían excluir de Valhal incluso a los más valientes. En la Saga de Njal, el Jarl Hakon dice de Hrap, hombre valiente pero perverso, que había seducido a la hija de su bienhechor y quemado un templo: El hombre que ha hecho esto será proscrito de Valhal y no entrará jamás allí.

He aquí la que parece ser la doctrina de los asios. Aunque el hombre, en el estado intermedio entre la muerte y el Ragnarok, se repartiera entre Odín y Hel, la parte que cada uno tomaba de él era más o menos grande según la vida que había llevado. El espíritu del hombre virtuoso y valiente tenía el poder de llevar consigo hasta el cielo tras su muerte la mejor parte de su ser corporal, y Hel sólo obtenía el polvo. Pero aquel cuyo espíritu, a causa de su maldad, de su bajeza, de su sensualidad, era desterrado del cielo, se convertía con todo su ser en presa de Hel. Su alma no era lo bastante fuerte como para subir libremente a la morada celeste de los dioses, sino que era atraída hacia el abismo por el polvo con el que siempre se había envuelto. Quizá la costumbre de representar a Hel la mitad blanca, la mitad azul pálido, tenía su orígen en

el pensamiento de que para los buenos la muerte aparecía como una brillante (blanca) diosa liberadora, y para los malvados como una sombría divinidad vengadora.

Cuando los ahogados llegaban a la morada de Ran, la diosa de los mares tomaba la parte de Hel; es decir, Ran reclamaba el cuerpo como su parte, mientras que el espíritu subía al cielo.

Los esclavos iban a Thor tras la muerte. Esto parece significar que sus espíritus no tenían el poder de subir hacia las altas regiones celestes con los héroes nacidos en libertad, pero estaban obligados a languidecer a mitad del camino, en alguna forma, en medio de las nubes que se arrastran bajo los austeros dominios de Thor; pensamiento penoso para los sentimientos de la humanidad, pero que no obstante concordaba con el punto de vista de nuestros antepasados en los tiempos antiguos. Pero, cuando los esclavos, tal como era costumbre en los antiguos góticos, seguían a su amo en la pira funeraria, el motivo era sin duda que querían seguir sirviéndole en la vida futura, pues no se puede concebir que se tiraran a la pira por otro motivo.

Los antiguos escandinavos tenían muchas bellas ideas relativas a la muerte. En el canto de Atle, está dicho así, que aquel que muere va a la otra luz. Los pasajes siguientes de la Saga de Fridthjolf muestran que los muertos en la tumba tenían conciencia de sí mismos:

> Hijos míos, colocaos en dos tumbas levantadas
> A la orilla del mar, cerca de las azules olas;
> Su murmullo será para nuestras almas una dulce música.
> Cantarán nuestro canto fúnebre al romper en la playa.
> Cuando la pálida claridad de la luna ilumine la montaña
> Y el rocío de medianoche caiga sobre la piedra de Banta,
> Nos sentaremos, oh Thorsten, sobre nuestras tumbas redondas,
> Y juntos conversaremos sobre las suaves olas.

En fin, es un bello pensamiento aquél que supone una unión simpática entre los muertos y los vivos. Al igual que los

persas creían que los ríos del mundo subterráneo crecían a consecuencia de las lágrimas de los vivos y contrariaban la felicidad de los difuntos, también el campesino del Norte cree que cuando una hija llora la muerte de su padre, debe cuidar que ninguna lágrima le caiga sobre el cuerpo, pues la paz del difunto sería turbada. Este pensamiento está expresado en la Vieja Edda, donde Helge dice a Sigrun:

Tú eres la causa, Sigrun,
De Sevafjeld,
De que Helge esté sumergido
En el rocío de la pena.
Has llorado en tus vestidos de oro,
¡Mujer brillante como el sol!
Has derramado lágrimas crueles
Antes de ir a la cama.
Cada lágrima de sangre
Ha caído sobre el pecho del rey,
Frío como el hielo e hinchado
Por la pena.

El viejo canto de Aage y Else también dice:

Cuando lloras,
Mi féretro es por dentro
Como sangre lívida;
Cuando te alegras,
Mi féretro está por dentro
Lleno de perfumadas rosas.

## SECCION VI. EL CASTIGO DE LOKE

Loke y Balder luchaban por gobernar el mundo. Loke fue siendo poco a poco victorioso con sus terribles hijos, mientras que Balder, sin defensa e inocente, sólo podía oponer su bri-

llante pureza a la bajeza de Loke. La maldad de Loke llegó a su punto culminante con la muerte de Balder.

Parecería, según la Nueva Edda, que Loke fue castigado inmediatamente después de la muerte de Balder; según la Vieja Edda al contrario, el banquete de AEger parece haber tenido lugar tras la muerte de Balder: Loke estaba presente en este banquete, para vertir sus maldiciones sobre los dioses vencidos. Cuando AEger hubo recibido la enorme caldera que Thor le había traído de parte del gigante Hymer, preparó la cerveza para los dioses y los invitó a un banquete. Los dioses y los enanos se reunieron en esta ocasión, pero Thor no estaba presente. Los sirvientes de AEger fueron alabados por sus atenciones y su agilidad. Loke no pudo soportar tales elogios y mató a uno de ellos llamado Funfeng. Los dioses echaron a Loke a los bosques; pero apenas se habían sentado en la mesa y empezado a beber, cuando volvió el expulsado y preguntó a Elder, el otro sirviente de Loke, lo que hablaban los dioses en el banquete. Hablan de sus armas y de su valor, respondió Elder; pero ni los dioses ni los enanos hablan bien de vos. "En este caso, dijo Loke, debo ir a ver el banquete en el palacio de AEger: llevo a los hijos de los dioses palabras pendencieras y malvadas, y mezclaré los males a su cerveza." Loke entró pues en el palacio; pero cuando los que allí se hallaban vieron quien entraba, se quedaron todos en silencio. Entonces Loke dijo a los dioses:

Teniendo sed
He venido a este palacio
He hecho un largo viaje
Para pedir a los dioses
Si quisieran darme
Un sorbo del preciado hidromiel.

¿Por qué estáis silenciosos, dioses?
¿Por qué sois tan obstinados?
¿Habéis perdido el habla?
Dadme un asiento

Y un lugar en el banquete
O echadme.

BRAGE

Los dioses jamás
Os darán un asiento
Ni un lugar en el banquete;
Los dioses bien saben
A quién darán
Placer en el banquete.

Loke se pone entonces a insultar a los dioses, y recuerda a Odín como un día mezclaron su sangre, y ordena a Vidar que le dé un asiento. Pero antes de beber, Loke saludó a todos los dioses y a todas las diosas, excepto a Brage que ocupa el banco más interior. Luego Loke vertió sus injurias sobre todos los dioses y todas las diosas, lo que ya ha sido en su mayoría relatado anteriormente. Tiene con Sif, la mujer de Thor, su última pendencia. Pero en ese momento Beyla oye temblar a las montañas. Es Thor que llega; al entrar en la sala amenaza a Loke con aplastarle todos los huesos; finalmente Loke se rinde, pues no ignora que Thor cumple sus amenazas. Al salir colma de injurias a AEger y expresa el deseo de que nunca más pueda ofrecer un banquete a los dioses, y que las llamas se precipiten en su reino y lo consuman incluso a él.

Loke escapó y se escondió en las montañas. Construyó una morada de cuatro puertas, de forma que pudiera ver todo lo que pasaba a su alrededor. Durante el día tomaba a menudo la forma de un salmón y se escondía bajo las aguas de una cascada llamada Fuerza de Fraananger: allí se esforzaba en adivinar y desviar las estratagemas a las que los dioses podían recurrir en su contra. Un día que estaba sentado en su morada tomó lino y lana e hizo unas redes, de la misma forma que desde entonces los pescadores han hecho las suyas. No obstante, Odín, sentado en Hlidskjalf, había descubierto el escondite de Loke; éste, advertido de la cercanía de los dioses, tiró su red al fuego y corrió a esconderse en el río.

Cuando los dioses entraron en la casa de Loke, Kvaser, que era el que más se distinguía entre ellos por su penetración y por su vivacidad, descubrió entre las calientes brasas los restos de la red que había sido quemada, y dijo a Odín que debía ser un invento para capturar peces. Pusieron manos a la obra y trenzaron una red basada en el modelo que veían impreso en las cenizas. Al terminar la red, la echaron al río donde Loke se había escondido. Thor asía un extremo de la red y todos los demás dioses el otro, y lo tiraban al unísono a lo largo del río. A pesar de todas sus precauciones la red pasó por encima de Loke, que se había escondido entre dos piedras, y los dioses solamente notaron que un objeto vivo había rozado las mallas. Lanzaron pues su red por última vez, tras haberle colgado un peso tan considerable que rastreaba por todas partes el lecho del río. Pero Loke, al darse cuenta que estaba a poca distancia del mar, nadó en esa dirección y se precipitó por encima de la red en la cascada. Los dioses lo persiguieron de inmediato y se dividieron en dos bandas. Thor, que andaba en medio del río, iba detrás de la red, mientras los dioses la arrastraban hacia el mar. Loke observó entonces que sólo tenía dos esperanzas de salvación, o escaparse nadando hacia el mar, o precipitarse de nuevo por encima de la red. Se decidió por esto último pero, aunque dio un salto prodigioso, Thor lo cogió con la mano. Gracias a su piel extremadamente resbaladiza, se hubiera escapado si Thor no lo hubiera asido firmemente por la cola; y por eso el salmón tiene desde entonces la cola tan fina y tan delgada.

Cuando los dioses hubieron de esta forma capturado a Loke, lo arrastraron sin piedad a una caverna: colocaron tres rocas puntiagudas y les perforaron un agujero a cada una. Habiéndose igualmente apoderado de los hijos de Loke, Vale y Nare, o Narfe, convirtieron al primero en lobo, y bajo esta forma Vale destrozó y devoró a su hermano. Los dioses hicieron cuerdas con sus intestinos y ataron a Loke sobre las puntas de las rocas: una cuerda le pasaba por debajo de los hombros, otra bajo los riñones y la tercera bajo los jarretes;

luego cambiaron estas cuerdas por trabas de hierro. Entonces la gigante Skade tomó una serpiente y la colgó encima de él de forma que el veneno le cayera gota a gota sobre la cara. Pero Sigyn, la mujer de Loke, se mantiene a su lado y recibe las gotas, a medida que van cayendo, en una copa que vacía tan a menudo como se llena. Pero mientras la vacía, el veneno cae sobre Loke, lo que le hace emitir gritos de horror y retorcerse tan violentamente que toda la tierra es sacudida: de allí provienen lo que los hombres llaman temblores de tierra. Loke permanecerá así atado hasta el Ragnarok.

Vemos aquí a Loke bajo la forma de un salmón. El adagio "liso como un salmón" es tan común en los países del Norte como entre nosotros el adagio "liso como una angula". Loke fabrica él mismo la red con la que es capturado. Es una idea muy bella: el pecado y el crímen preparan su propia ruina. El encadenamiento de Loke es uno de los mayores mitos de toda la mitología. Loke representa el fuego bajo sus diferentes formas, y esto es lo que demuestra cada hecho, cada acontecimiento nuevo de su vida. Skade es el frío torrente de las montañas, que vierte su veneno sobre Loke. Sigyn le evita mucho, pero a pesar de sus esfuerzos, una parte será puesta en contacto con el fuego subterráneo, y de allí resultan los temblores de tierra y los geiseres que proyectan su agua hirviendo. Pero ¿quién no es capaz de ver que la vida humana está simbolizada en este grandioso cuadro? Todas las grandes convulsiones de la historia del hombre se producen de la misma forma: al lado de las grandes fuerzas revolucionarias se halla la copa de la religión que modera las violentas explosiones de la tempestad entre las naciones y derrama el aceite apaciguador sobre las turbadas aguas. Al igual que en la familia la locura y los crímenes del hombre producen crisis convulsivas que la mujer modera con sus suaves manos, con sus lágrimas, con sus afectuosas palabras.

Al igual que el mar y la tierra en sus diferentes manifestaciones están representados por diferentes divinidades, también el fuego presenta diferentes formas. Es celeste, unido a

Odín, es terrestre en el lobo Fenris; es subterráneo cuando Loke está encadenado. En Noruega, cuando se oye crepitar el fuego, se dice que Loke azota a sus hijos. En un sentido más amplio, Loke es, en una palabra, el espíritu del mal, el diablo. El pueblo ve *también* en Loke una divinidad de la atmósfera. Cuando el sol se refleja en el agua, se dice que Loke bebe. Cuando los vapores se elevan del seno de la tierra y flotan en la atmósfera, este fenómeno también se le atribuye a Loke. El cultivador que siembra avena, produce un fenómeno aéreo particular del que habla Blicher en una de sus novelas: esta agitación del aire que el pueblo llama avena de Loke, turba y ciega al ojo. Sí, turba realmente al ojo, pues no debemos tomar eso sólo en su sentido literal. Es la agitación que sacude los nervios del hombre cuando su alma concibe malos pensamientos; es el choque que pone en movimiento a todo el sistema nervioso del criminal cuando está a punto de cometer su fechoría.

Ahora que hemos descrito a Loke, que hemos pintado con palabras el carácter de esta divinidad astuta, malhechora, maligna y traicionera, nos preguntamos junto con Ptersen, ¿dónde está el pintor que lo representará con vivos colores? Quisiéramos la representación personal. Quisiéramos contemplar sus miembros, su cuerpo y su cabeza. ¿Dónde está el pintor que pueda dar a su barbilla la forma correcta, a su boca el contorno exacto, que supiera captar las líneas de su naríz y de su labio superior, plasmar la risa y los pliegues de sus hoyuelos, que pintara los salientes y depresiones de la mejilla, el terrible brillo de sus ojos, la frente sutil y astuta, los cabellos a la vez espesos y ondulados? ¿Quién pintará a ese inmortal muchacho que no obstante revela en toda su avanzada edad, o a ese anciano cuya sardónica faz recuerda a la de un libertino? He aquí el tema a ejecutar sin modelo, tema a ejecutar por un gran artista.

## SECCION VII. EL POSTE DE HIERRO

El cuento siguiente, originario del sur de Alemania, demuestra cómo los cuentos pueden transformarse en sus ornamentos exteriores y no obstante conservar sus rasgos fundamentales. El lector reconocerá a Loke en la siguiente tradición, titulada *Der Stock im Eisen*; en su forma original, la historia debe remontarse al tiempo en que Loke era conocido en Alemania.

Enfrente de la Iglesia de San Esteban, en Viena, se halla, dicen, un viejo guardacantón de esta ciudad, llamado *Stock im Eisen* (poste de hierro). Con el transcurso del tiempo el poste se ha vuelto tan negro como el carbón: se le han clavado tantos clavos que ya no queda más sitio para clavarle otro y el poste está literalmente cubierto de una funda de hierro. Esta funda mantiene al poste en posición vertical; cerca del suelo está fijado a una argolla de hierro provista de una cerradura maravillosa. En otros tiempos este poste era un guardacantón que servía de límite al gran Wienerwald. Esta es, a este respecto, la historia que narra H. Meinert:

Un joven aprendiz de cerrajero de buen aspecto, llamado Reinbert, había secretamente conquistado el corazón de la hija de su amo, Dorotea, y se había prometido con ella; pero no tenía casi esperanzas de que algún día fuera su mujer. Una noche los dos amantes acordaron encontrarse fuera de la ciudad; con sus conversaciones, dudas y esperanzas se olvidan y no oyen la campana que toca a la hora en la que se cierra la puerta de la ciudad; el amante ha olvidado coger dinero para que se la abran. ¡Pero qué desgracia si no pueden entrar, qué deshonra para la joven si se llega a saber que ha pasado la noche fuera de la ciudad, fuera de la casa de su padre, en compañía de un hombre ¡De golpe aparece, como si surgiera del seno de la tierra, un hombre pálido, de angulosos rasgos, con la mirada brillante, vestido con un manto negro y tocado con un sombrero negro sobre el que se balancea una pluma de gallo. Involuntariamente Reinbert se estremece a su vista,

pero sin embargo no olvida su apuro; se lo explica al extranjero y le pide que le preste lo necesario para pagar al guardián de la puerta. "¡Promesa contra promesa! murmuró el extranjero al oído de Reinbert; si os saco del apuro, debéis prometerme por la salvación de vuestra alma que jamás dejaréis de asistir el domingo a la santa misa." Reinbert titubea; pero en realidad es una promesa piadosa, y la necesidad no conoce leyes. Lo promete, y la puerta se abre espontáneamente.

Cuatro semanas más tarde, mientras que Reinbert estaba sentado en su taller, la puerta se abre y entra el extraño hombre. Reinbert se estremece a su vista; pero como el extranjero no le presta la más mínima atención y se limita a preguntar por su amo, Reinbert recobra su tranquilidad de espíritu. Los aprendices llaman al amo y el visitante encarga una cadena de hierro, con cerradura y cerrojo: el amo consiente a comenzar el trabajo. Pero he aquí que el extranjero, sutil como Loke, se pone a enumerar, con un maravilloso conocimiento de los detalles, todas las partes de la cerradura, expone con gran elocuencia toda la disposición, y se toma la molestia de describir como deben ser unidas las argollas; amo y aprendices declaran que una cerradura así no está en el dominio de las cosas posibles, o que en verdad sería más bien una obra maestra. Sienten que les invade el vértigo ante la idea de tan maravillosa obra y se confiesan incapaces de emprenderla. Entonces el extranjero, sonriendo con soberano desprecio, les dice riendo: "¡Tomad pues los títulos de amo y aprendices ya que no sabéis emprender un trabajo que el más joven de vosotros podría ejecutar en menos de una hora! ¡El más jóven de nosotros! murmuraron los aprendices; ¿creéis que Reinbert podría hacerlo, pues es el más joven de todos? "¡Oh, sí, dijo el extranjero, puede hacerlo o su aspecto mucho me engaña." Con estas palabras invita al consternado Reinbert, le explica de nuevo el plano de la cerradura, y añade: "Si no salváis el honor de los cerrajeros, el mundo entero conocerá su deshonra; pero si podéis ejecutar la cerradura en dos horas, ningún amo os negaría su hija, tras haber salvado su reputación."

Sí, dijo el amo, si podéis realizar tal imposibilidad, Dorotea será vuestra. Mientras que el extranjero describía la naturaleza de la cerradura, Reinbert se había sumido en profundas reflexiones; a sus ojos el estrecho taller se transformaba en una vasta llanura; entreveía un bello y feliz porvenir; voces extrañas y maravillosas lo proclamaban maestro de los maestros; veía acercarse a su bien amada con la corona de novia; y fue justo en ese momento que oyó las palabras de su amo: "Si podéis realizar tal imposibilidad, Dorotea será vuestra." Puso en seguida manos a la obra; le parecía que trabajaba con cien brazos; cada martillazo daba forma a una porción del trabajo; los ecos de los martillazos parecían multiplicarse, como si manos invisibles estuviesen golpeando a su lado; el extranjero, con los rojos destellos de la llama, se parecía a un pilar de fuego (Loke). Al cabo de una hora el trabajo estaba terminado. Maestro y aprendices lo examinaron y lo consideraron, sacudiendo la cabeza y con la boca abierta; era seguro que Reinbert había hecho una obra maestra como nunca se había visto, y el maestro lo atribuía al entusiasmo qu el amor había despertado en su alma. El extranjero se llevó la cerradura y se fue, seguido del maestro y de los miembros de su familia, de Reinbert y de todos los aprendice, y todos se dirigieron hacia la plaza donde se encuentra aún hoy el poste de hierro (*Stock im Eisen*). Allá el extranjero puso alrededor del poste una cadena de hierro y la ató con la cerradura de Reinbert. Cuando se dieron la vuelta, el extranjero había desaparecido con la llave de la cerradura maravillosa.

Omitimos una parte de la historia, y sólo retenemos la parte que tiene relación con Loke.

A consecuencia de unas murmuraciones, Reinbert tuvo que viajar muy lejos antes de poseer por fin a su bien amada Dorotea. Pocos días después de su vuelta, el gobierno lanza una proclama en virtud de la cual el diploma de maestría sería otorgado al cerrajero que lograse fabricar una llave con la que se pudiera abrir la famosa cerradura. Reinbert se anunció como candidato y se fue a su taller para fabricar la

llave. Pero, por primera vez, su trabajo parecía no tener fin. El hierro era refractario y se negaba a tomar la forma deseada; lo que le pareció sorprendente, fue que cuando por fin hubo logrado dar a la llave la forma conveniente y la colocó en la fragua para templarla, ésta se torció en el momento en que la sacó. Su impaciencia se convirtió en rabia. Finalmente, tras muchos intentos infructuosos, en el momento en que sumergió la llave en la fragua, se puso a buscar atentamente lo que podía destruir su trabajo; vio en medio de las llamas una garra cogida a la llave, y paralizado de terror, vislumbró la desagradable faz del extranjero (Loke) que la fijaba en el fondo de la ardiente fragua. Quitó rápidamente la llave, le dio la vuelta, la asió con las pinzas por el otro extremo, y la volvió a poner en el fuego; cuando la retiró, el mango estaba un poco torcido, pero la cabeza había conservado su verdadera forma. (Recordemos que fue por culpa de Loke que el mango del martillo de Thor era demasiado corto.)

Reinbert anunció entonces al gobierno que la llave estaba terminada; al día siguiente las autoridades y los ciudadanos fueron en procesión hasta el poste de hierro y la cerradura se abrió con la llave de Reinbert. Entusiasmado por su éxito, Reinbert tiró la llave al aire, pero, ante el estupor general, no volvió a caer sobre el suelo. Se la buscó por todas partes sin poderla encontrar y Reinbert tuvo que prometer que un día haría otra nueva. Queriendo recordar el hecho de que había sido imposible abrir la cerradura, clavó un clavo en el poste de madera, y desde entonces todos los cerrajeros han hecho lo mismo al irse de Viena; por eso el poste está cubierto de innumerables clavos.

Reinbert obtuvo la maestría y se casó con su bien amada. Hasta entonces había sido fiel a su promesa de asistir todos los domingos a la santa misa; empezó a beber y a jugar, pero continuó concienzudamente manteniendo su promesa. Un día que se había quedado un poco más de tiempo en la casa de juegos, corrió aterrorizado para no llegar demasiado tarde a la iglesia. Pero la puerta de San Esteban estaba cerrada. Afue-

ra estaba sentada una anciana (Loke toma la forma de una anciana tras la muerte de Balder[1]): respondiendo a su pregunta, le informa que la misa se ha acabado. Invadido por una angustia mortal se reúne con sus compañeros, que se burlan de él y le dicen que la misa aún no puede estar terminada, pues ha empezado a las once y media y sólo son las doce menos cuarto. De nuevo se va corriendo; la puerta de la iglesia está abierta ahora, pero en el momento justo en que entra el cura se va del altar: la misa ha terminado. La anciana se levanta, lo coge por los brazos y le roba el alma.

De esta forma la leyenda se transforma en historia tradicional; vaga del norte al sur y cambia con los tiempos, y nos recuerda las diferentes manifestaciones de la vida.

## SECCION VIII. BREVE REPASO

Hemos terminado la segunda parte de nuestro trabajo, hemos estudiado la vida y las hazañas de los dioses. Sólo nos resta repasar los grandes rasgos y las principales lecciones de esta parte de la mitología.

Lo que no ha podido escapársenos, es que la vida de los dioses es, en primer lugar, un reflejo de las obras de la naturaleza visible, y en segundo lugar un reflejo y una figura de la vida humana, particularmente de las diferentes manifestaciones de la vida entre la raza gótica. Hemos visto igualmente de qué forma maravillosa los intereses y trabajos de los dioses, por no decir los mismos dioses, se encadenan los unos a los otros, idea centralizadora, que ya lo hemos dicho, forma una de las características más salientes de la mitología escandinava o gótica.

Hemos visto cómo las divinidades y los demonios, tras haber sido creados, se dedican a trabajos diferentes, luchan los unos con los otros y se reconcilian, y como en esta lucha

1 Thok.

se desarrollan nuevos seres, todos destinados a combatir de un lado u otro en el conflicto final.

La mitología refleja la naturaleza y la sociedad, pues ambas están en íntima comunión: en el desarrollo de la naturaleza y de la sociedad encontramos tres relaciones: la de los asios con los gigantes, la de los asios con los vanios y la de Loke con Odín. Los asios y los gigantes tratan de unirse, pero apenas lo consiguen, pues sus naturalezas son demasiado opuestas. La unión de los asios con los vanios se realiza sin muchas dificultades; pero entre Loke y Odín hay una tendencia a irse separando cada vez más. El principio de la guerra entre los dioses y los gigantes es el principio del desarrollo de la naturaleza. Los gigantes intentan asaltar el cielo y son rechazados. Esta lucha, que dura toda una vida, es la que produce Sleipner. Más adelante comienza la guerra entre los asios y los vanios, que se termina con la paz, y con esta paz empieza el desarrollo de la sociedad; los asios y los vanios forman juntos una serie de bellas leyendas que tienen relación con la guerra, con el cultivo de la tierra, con las influencias civilizadoras del agua, con el mayor desarrollo del espíritu y el corazón —es decir, con la ciencia, con el amor, con la humanidad, con la paz—, y su objeto es la reconciliación, obtenida por el trabajo y la lucha. Pero la enemistad surge pronto entre los mismos dioses. La unión entre Odín y Loke se rompe. El mal se halla en medio del bien. El mal procede del bien por separación, al tomar una mala dirección. La unidad del espíritu es destruida cuando se le desprende una parte y toma una situación independiente y contradictoria. Loke se separa de Odín y se desarrolla de forma independiente. Actúa como Odín; penetra en la naturaleza enteramente y en el alma del mundo; pero lo hace de forma independiente, y de allí deriva que el poder del mal se extienda sobre la tierra bajo la forma de los hijos de Loke. Todo se convierte en desorden y tumulto. El fuego se desencadena con toda su fuerza bajo la forma del lobo Fenris. La serpiente Midgard representa las fuertes convulsiones del mar; la cobardía se apodera del corazón y

engendra a la pálida Hel, la muerte sin combate, la vida que transcurre como una sombra. Encontramos, en la vida de los dioses, la luz y la oscuridad bien definidas y claramente separadas. Loke flota entre una y otra; poco a poco abandona la luz y se une a la oscuridad. Las tinieblas de la noche suplantan a la luz del día; el sombrío invierno ocupa el lugar del brillante verano. Los dioses aprenden que las enfermedades de la vejez pueden hacerles mella; el Idun regenerador se hunde en el abismo. De las profundidades del mundo inferior Odín recibe el aviso que la luz de la vida puede apagarse. Loke empieza su lucha con Balder; finalmente sus trampas y estratagemas salen vencedoras, y en vano la naturaleza llora. Loke es encadenado, pero Balder no vuelve de Hel. Vale ha vengado la muerte de su hermano, pero la vida ha llegado a su término. Y ahora ya estamos preparados para el *Ragnarok*, seguido de la *regeneración de la tierra.*

# TERCERA PARTE

# RAGNAROK Y REGENERACION

*SKULD*

*Litid sjáum aptr*
*En ekki fram*
*Skyggir Skuld fyrir sjón.*

## CAPITULO I

## RAGNAROK

La destrucción final del mundo y la regeneración de los dioses y de los hombres se llama Ragnarok, es decir, crepúsculo de los dioses (*Ragna*, de *regin*, dioses, y *roekr*, oscuridad).

El viaje a través de la vida ha sido largo, y no obstante, aún no hemos alcanzado el fin, pues el fin es también el principio. La muerte es el centro donde se encuentran el presente y el futuro. Cuando se acaba la vida, se produce un cambio. Surge un nuevo día y un sol sin sombras.

Al comparar la mitología del Norte con la de los griegos, hallamos que los escandinavos tienen una leyenda teotócnica, mientras que a los griegos les falta el acto final del gran drama. Los griegos no conocen la muerte de los dioses; sus dioses eran inmortales. Y no obstante, ¿acaso no eran sólo una concepción ideal de las formas de vida? Y los griegos amaban tanto a esta vida con todas sus vanidades, sus pompas y sus glorias, que creían que tenía que durar eternamente. Se imaginaron una serie eterna de cambios. ¿Pero cuál será entonces el resultado final? ¿Júpiter lanzará eternamente sus rayos? ¿La infiel Afrodita será eternamente infiel? ¿Tifón estará siempre desolado? ¿Continuará siempre el pecador pecando y el mundo alimentará siempre al mal? Estas preguntas no encuentran respuestas satisfactorias en la mitología griega.

En los anales más antiguos de los escandinavos encontramos al contrario, claramente expresada, la respuesta en la destructibilidad de todas las cosas; buscamos en vano el origen de esta creencia: se oculta bajo las aguas de las fuentes primitivas de sus creencias y de sus aspiraciones. Sólo consideraban a la muerte como la mitad de una larga vida. Consideraban una cobardía conservar una vida que tenían que devolver; pensaban que era una locura ligarse a un mundo que debía necesariamente perecer, y creían que a sus almas se les daría un nuevo temple en otro mundo. Felices aquéllos que vivían bajo la estrella polar, pues el mayor temor del hombre, el de la muerte, no los turbaba. Se lanzaban alegremente con la espada; iban valientemente al combate, pues, como sus dioses, que a cada momento preveían el inevitable Ragnarok, sabían que su vida sólo podía ser rescatada con una muerte heroica.

Incluso el hecho de que los dioses, en la creación, procedieran del gigante Ymer, era augurio de la destrucción final. El germen de la muerte se hallaba en su naturaleza desde el principio, y este germen debía desarrollarse gradualmente a medida que su fuerza se consumía gradualmente. Lo que ha nacido debe morir, pero lo que no ha nacido no podría envejecer.

El desarrollo gradual de este germen de muerte y la debilitación correspondiente de la fuerza de los dioses está profundamente esbozado en la mitología. Los dioses no pueden ser vencidos, a menos que se debiliten; pero la naturaleza de las cosas es tal, que deben fatalmente debilitarse. Para poseer a la encantadora Gerd, Frey debe dar su espada, pero cuando sucede el gran conflicto final, carece de armas. Para poder encadenar al lobo Fenris, Tyr arriesga su mano derecha, y la pierde. ¿Cómo podrá pues combatir en el Ragnarok? Balder no hubiera podido morir si los dioses no hubieran estado ciegos ni sido presuntuosos; su despreocupación puso armas en manos de sus enemigos. Cuando Loke se separó de Odín, la muerte de los dioses fue una conclusión inevitable.

La imperfección de la naturaleza está igualmente descrita de forma impresionante en las Eddas. El sol era tan ardiente,

que los dioses tuvieron que protegerse de él con ayuda de un escudo; el fuego era tan destructor, que los dioses tuvieron que encadenarlo para que no destruyera al mundo entero. La vida, tras la muerte natural, no sólo se continuaba en el Valhal, sino también en las regiones subterráneas, en medio de las sombras de Hel.

Nuestros viejos padres góticos, en la poética aurora de su raza, buscaron el origen y el principio de la naturaleza y del tiempo. La divina chispa de la poesía y de la imaginación los elevó hasta el eterno, hasta esta maravillosa y secreta fuente que es el origen de todas las cosas. Miraron a su alrededor con profunda meditación, tratando de descubrir la imagen y el reflejo de esta gloriosa armonía que su alma había encontrado en su vuelo celeste, pero en todas las cosas terrestres descubrieron la lucha y la guerra. Cuando la tempestad hacía que se plegaran los pinos en las cimas de las montañas, cuando las olas espumeantes batían las rocas en su gigantesco furor, el hombre del Norte veía la lucha. Cuando el gruñido del oso y el aullido del lobo se mezclaban con el mugido del viento y el rugido de las aguas, oía la lucha. Veía al hombre encontrarse constantemente en conflicto con la tierra, con los animales, con sus semejantes, y conquistar, y sucumbir. Si levantaba sus fatigados ojos hacia el cielo, veía a la luz luchando contra las tinieblas y contra sí misma. Cuando surgía la luz del seno de las tinieblas, la saludaba con entusiasmo; cuando de nuevo desaparecía en el seno de las tinieblas, veía a sus rayos quebrarse y disolverse en deslumbrantes colores; si sumergía sus miradas en el fondo del corazón del hombre y en su propio seno, hallaba que todos los conflictos de los elementos contrarios en el mundo exterior eran sólo un débil símbolo de la terrible guerra que penetraba y quebraba todo su ser.

Bien podía aspirar a la paz, ¿y qué hay de sorprendente en que esta profunda aspiración al reposo y a la paz, que llenaba su corazón en medio de todas las luchas, encontrase una expresión grandiosa en el conflicto final que debía realizar la indestructibilidad y la armonía?

Este conflicto final, esta disolución de la naturaleza y el desorden de la vida, la Edda nos lo presenta en la muerte de los dioses, que, como ya hemos dicho, se llama corrientemente Ragnarok.

No hay nada más sublime, en poesía, que la descripción del Ragnarok en las Eddas. Esta precedida por un período de crímenes y de terror. La Vala mira al fondo del Niflheim, y

Vio revolcarse
En los espesos ríos
A los hombres, negros asesinos,
Y a los perjuros,
Y a los que seducen
A la mujer del prójimo.

La creciente depravación y la lucha en el mundo proclaman la cercanía de este gran acontecimiento. Primeramente hay un invierno llamado invierno Fimbul, durante el cual la nieve caerá por los cuatro costados del mundo; las heladas serán muy duras, los vientos hirientes, el tiempo tormentoso y el sol no comunicará alegría. Tres inviernos parecidos se seguirán sin haber sido templados por ningún verano. Otros tres inviernos iguales seguirán, durante los cuales la guerra y la discordia se extenderán por toda la tierra. Los hermanos se matarán entre sí para conseguir mayores ganancias, y nadie salvará ni a sus padres ni a sus hijos. Así habla la Vieja Edda:

Los hermanos masacran a sus hermanos;
Los hijos de hermanas
Hacen brotar la sangre uno al otro.
La dureza de corazón reina en el mundo;
La sensualidad es soberana.
Es la edad de la espada, del hacha;
Los escudos son partidos en dos;
Es la edad de la tempestad y el asesinato,
Hasta que muera el mundo
Y los hombres no se salven
Y no tengan más piedad los unos por los otros.

Entonces tendrán lugar acontecimientos que se podrán realmente considerar como milagros. El lobo Fenris devorará al sol, y será una gran pérdida para el género humano. El otro lobo (Moongarm) se apoderará de la luna y causará, también él, grandes daños. Entonces las estrellas serán precipitadas del cielo, la tierra sacudida tan violentamente que los árboles serán arrancados de raíz, los fundamentos de las montañas se estremecerán y todas las cadenas saltarán en pedazos. El lobo Fenris se escapará de sus ligaduras y el mar se precipitará sobre la tierra a causa de la serpiente Midgard que se retorcerá con rabia gigantesca y alcanzará la tierra. Sobre las aguas flotará el navío Naglfar (barco de clavos), que está construido con los clavos de los hombres muertos. Por esta razón se debe tener mucho cuidado en morir con un número par de clavos, pues quien muera con un número impar de clavos proporciona materiales para la construcción del barco, que tanto los dioses como los hombres desean ver terminado lo más tarde posible. Pero en esta inundación Naglfar saldrá a flote y el gigante Hrym será su piloto.

El lobo Fenris avanza y abre su enorme boca; la mandíbula inferior llega hasta la tierra y la mandíbula superior el cielo, y la abriría aún más si tuviera sitio. El fuego brota de sus ojos y de sus narices. La serpiente Midgard, colocada al lado del lobo Fenris, vomita ríos de veneno que invaden el aire y las aguas. En medio de estas devastaciones, los cielos se parten en dos y los hijos de Muspel cabalgan a través de la abertura sobre un brillante rayo. Surt cabalga el primero: delante y detrás suyo arde un fuego abrasador. Su espada es más brillante que el mismo sol. Bifrost (el arco iris) se quiebra bajo sus pasos. Entonces dirigen su carrera hacia el campo de batalla llamado Vigrid. Allí acuden igualmente el lobo Fenris y la serpiente Midgard, y Loke con todos los compañeros de Hel, y Hrym con todos los gigantes del frío. Pero los hijos de Muspel mantienen a distancia sus deslumbrantes bandas sobre el campo de batalla, cuyo lado mide cien millas (rast).

Sin embargo, Heimdal se levanta y sopla con todas sus

fuerzas en el cuerno Gjallar para despertar a los dioses, que se reunen sin tardanza. Odín cabalga hasta la fuente de Mimer y pregunta a Mimer cómo debe empezar la acción con sus guerreros. El fresno Ygdrasil empieza a temblar: no hay nada, ni en el cielo ni en la tierra, que no tiemble en este terrible hora. Los dioses y todos los *einherjes* de Valhal se arman con rapidez y se dirigen hacia el campo de batalla, guiados por Odín con su casco de oro, su resplandeciente coraza y su lanza llamada Gungner. Odín se coloca frente al lobo Fenris. Thor se mantiene a su lado, pero no puede prestarle ayuda, pues tiene que combatir contra la serpiente Midgard. Frey se encuentra con Surt, y golpes terribles son intercambiados antes de que Frey caiga; debe su derrota a la circunstancia de no tener su fiel espada que había dado a Skirner. Ese día, el perro Garm que había sido encadenado en la caverna de Gnipa, rompe sus ataduras. Es el monstruo más espantoso de todos: ataca a Tyr y se matan el uno al otro. Thor se cubre de gloria al matar a la serpiente Midgard, pero al mismo tiempo retrocede nueve pasos y cae muerto, ahogado por los ríos de veneno que vomita la serpiente agonizante. El lobo devora a Odín, pero en ese instante Vidar avanza: poniendo el pie sobre la mandíbula inferior, coge con la mano la otra mandíbula y lo desgarra así hasta la muerte. Vidar realiza esta hazaña con ayuda de los zapatos que hemos mencionado antes y cuyos materiales han sido amasados en todos los siglos: estos zapatos están principalmente hechos con fragmentos de cuero que forman los dedos de los pies y los talones; por esa razón los que quieren prestar ayuda a los dioses deben tener cuidado en tirar esos fragmentos. Loke y Heimdal combaten y se matan entre ellos. Entonces Surt lanza fuego y llamas sobre el mundo. El humo alcanza al árbol nutricio (Ygdrasil), las altas llamas se elevan hasta el cielo y la tierra consumida desaparece en el fondo de los mares.

Todo esto está descrito de una forma sublime en la Vieja Edda:

Al este de Midgard, en el bosque de hierro
Estaba sentada la *vieja hechicera*[1],
Alimentaba a la raza
Terrible de Fenrer,
Uno de ellos[2]
Finalmente
Bajo la forma de un troll
Devorará la luna.

Se alimentaba con los *cuerpos*
De los hombres que mueren;
Mancha con roja sangre
Los tronos de los dioses;
A su paso en verano
Se oscurece el sol
Y el tiempo se vuelve malo
¿Lo conocéis mejor ahora?

El vigía de la hechicera,
El alegre Edger,
Estaba sentado en la cima de la montaña
Y tocaba su arpa;
Cerca de él cantaba
En el bosque poblado de pájaros
Un hermoso gallo rojo
Que se llamaba Fjalar.

Entre los dioses cantaba
El gallo de la cresta de oro,
Aquél que despierta en el Valhal
A las legiones de héroes;
Bajo la tierra
Canta otro gallo,
El gallo de la cresta roja,
En el palacio de Hel.

Garm ladra ruidosamente
En la caverna de Gnipa;
Las cadenas se han desunido,
El lobo ha recobrado la libertad,

1 Angerboda.
2 Moongarm.

Vala conoce el futuro
Ve mejor
Que los dioses vencedores
La terrible caída.

El lobo al que se hace alusión en la primera estrofa es Moongarm (devorador de la luna), del que hemos hablado anteriormente. La hechicera del bosque de hierro es Angerboda (presagio de dolor), con la que Loke tuvo hijos. El mal se desarrolla. Los dioses se unen con los gigantes por intermedio de Loke. El bosque es parecido al hierro, duro y estéril; los hijos son lobos voraces. En la cima de la montaña trona un águila (Egder), el águila de la tempestad, el aullante viento que se precipita a través del bosque, y el viento es la música que produce su arpa. El gallo es el símbolo del fuego, y aún hoy en día es, entre los escandinavos, una expresión corriente decir, cuando se apaga el fuego, que el *gallo canta sobre el techo de la casa.* Hay tres gallos, uno en el bosque poblado de pájaros, otro en el cielo y otro en las regiones inferiores de Hel. El gallo, como símbolo del fuego, anuncia la llegada del Ragnarok a todas las comarcas del mundo. La Vala continúa así:

Los hijos de Mimer juegan;
Los dioses son llamados a la batalla
Por el viejo
Cuerno de Gjallar,
Heimdal sopla muy fuerte
Sus sones en los aires;
Odín habla
Con la cabeza de Mimer.

Entonces tiembla Ygdrasil,
El fresno de fuertes raíces;
El viejo árbol murmura
Cuando el gigante cede.
Todo tiembla
En el reino de Hel,

Hasta que el hijo de Surt
Devora a Odín.

¿Qué sucede con los dioses?
¿Qué sucede con los enanos?
Jotunheim lanza un grito desgarrador.
Los dioses tienen el Thing;
Los enanos se estremecen
Delante de sus hundidas cavernas,
Donde habitan detrás de sus rocosos muros.
¿Comprendéis más o menos?

Garm ladra ruidosamente[1]
En la caverna de Gnipa;
Las cadenas se han desunido,
El lobo ha recobrado la libertad,
Vala conoce el futuro,
Ve mejor
Que los dioses vencedores
La terrible caída.

De oriente acude Hrym,
Llevando a su hijo delante suyo;
Jormungander da vueltas
En su furor de gigante;
Las olas truenan;
El águila lanza hirientes gritos,
Destroza los cadáveres con su pálido pico,
Y Naglfar es lanzado.

Del oriente se acerca un navío,
Las legiones de Muspel
Llegan por mar,
Pero Loke es el piloto.
Todos los monstruos repulsivos y descarnados
Se unen con el lobo,
Y delante suyo marcha
El hermano de Byleist.[2]

Desde el sur acude Surt
Con el fuego hirviente,
El sol del dios de la guerra

1 El perro de Hel.
2 Loke.

Brilla en su espada
Las montañas chocan unas con otras
Y asustan a las hijas de los gigantes;
Los héroes caminan por los senderos de Hel,
Y el cielo es partido en dos.

Sobre Hlin[1] caerá entonces
Otra desgracia.
Cuando Odín parta
Para combatir con el lobo,
Y aquél[2] que ha matado a Bele
Cabalgue hacia Surt
Entonces caerá de Frigg
El bien amado esposo[3]

Garm ladra ruidosamente
En la caverna de Gnipa;
Las cadenas se han desunido;
El lobo ha recobrado su libertad,
Vala conoce el futuro,
Ve mejor
Que los dioses vencedores
La terrible caída.

Entonces Vidar, el gran hijo
Del padre de la victoria,
Avanza para combatir
A la bestia feroz;
En el corazón del monstruo nacido de gigantes
Hunde profundamente
Con mano segura su espada,
Y venga la muerte de su padre.

Entonces el famoso hijo[4]
De Hlodyn llega;
Para combatir a la serpiente;
El defensor de Midgard
En su rabia mata a la serpiente.

1 Una de las sirvientas de Frigg.
2 Frey.
3 Odín.
4 Thor.

El hijo de Fjorgyn
Retrocede nueve pasos;
Titubea, herido
Por la feroz serpiente.
Todos los hombres
Abandonan la tierra.

El sol se oscurece;
La tierra se hunde en el océano;
Las brillantes estrellas
Desaparecen del cielo;
El fuego y el vapor
Se desencadenan contra el cielo;
Altas llamas
Rodean los cielos.

Garm ladra ruidosamente
En la caverna de Gnipa
Las cadenas se han desunido,
El lobo ha recobrado la libertad,
Vala conoce el futuro,
Ve mejor
Que los dioses vencedores
La terrible caída.

Estas estrofas se han tomado de la Voeluspa (la profecía de la Vala); poseemos además algunas estrofas del canto de Vafthrudner, en la Vieja Edda, que se refieren al conflicto final:

VAFTHRUDNER

Dime, Gagnraad,[1]
Puesto que quieres
Mostrar tu habilidad,
¿Cómo se llama esta llanura
Donde se medirán
Surt y los gentiles dioses?

1 Odín.

GAGNRAAD (Odín)

Vigrid es el nombre de la llanura
Donde se medirán
Surt y los gentiles dioses;
Sobre cada lado
Mide cien rasts;
Esta llanura les está otorgada.

En la segunda parte del mismo poema, Odín pregunta y Valthrudner responde:

GAGNRAAD (Odín)

¿Cómo se termina
La vida de Odín
Cuando perezcan los poderes?

VAFTHRUDNER

El lobo devorará
Al padre de los hombres;
Vidar lo vengará:
Su fría mandíbula
Entrará en conflicto
Con el lobo.

El terrible perro varias veces mencionado es el perro asesino y sanguinario de Hel. Al igual que el lobo Fenris y que Loke, este perro ha sido educado en la caverna de Gnipa, pero las Eddas no nos dicen nada más sobre él.

Cuando se dice que otra desgracia caerá sobre Hlin, una sirvienta de Frigg sustituye a Frigg; la primera desgracia a la que se alude es la muerte de Balder, la otra desgracia es la muerte cercana de Odín.

Es conveniente señalar que, como este conflicto final es inevitable, los dioses acuden a él sin desesperación ni temor, al contrario, alegres y sin miedo, como si fueran a una cacería, pues es el último combate. Odín acude al combate cubierto de sus galas, sabe que debe morir, y por esa razón se

adorna como lo haría una novia, y los dioses lo siguen; incluso aquellos que están indefensos se exponen voluntariamente sobre la llanura de Vigrid. Están decididos a morir.

¿Cuáles son ahora los poderes que se oponen los unos a los otros? Por un lado tenemos a los que han gobernado y bendecido el cielo y la tierra; contra ellos luchan sus eternos enemigos, los poderes que existían antes de que el cielo y la tierra fuesen creados, y los que se han desarrollado en el seno de la tierra y del mar, y que ningún poder asio puede conquistar. De Muspelheim acuden con sus brillantes armaduras los hijos de Muspel; del mundo de Muspel vinieron originariamente el sol, la luna, y las estrellas. Es una ley fundamental de la naturaleza que todas las cosas se destruyan, que todas las cosas encierren una fuerza inherente que finalmente las lleva a la ruina; esta es la idea de destructibilidad o de corrupción. Una segunda legión se compone de los gigantes del frío. Con el cuerpo del gigante Ymer se formaron la tierra, el mar, las montañas, los árboles, etcétera, los gigantes deben pues ayudar a la destrucción de su propia obra. El tercer ejército está compuesto por Loke y sus hijos. Son los elementos destructores de lo que ha sido creado; el océano se convierte en una feroz serpiente, y el fuego en un lobo devorador. El mismo Loke es el fuego volcánico que la tierra ha producido en su seno; luego acude la pálida Hel con espectros sin vida. Todas esas fuerzas se oponen las unas a las otras. Los que han combatido en la vida se conquistan en la muerte. Odín, cuyo cielo es la fuente de toda vida, es asesinado por el lobo Fenris, el fuego terrestre que ha traído toda clase de actividades en la vida del hombre; pero el lobo, tras haber vencido, cae de nuevo entre las manos de Vidar, la inmortal, la incorruptible fuerza de la naturaleza. El cielo y la tierra toman parte en este duelo. El dios de las nubes, Thor, lucha con la serpiente Midgard, han tenido muchas luchas entre ellos; ahora las nubes y el océano se destruyen mutuamente. Desde la muerte de Balder, Frey es la divinidad más pura y brillante. Tiene todavía nobles y puras aspiraciones, pero ya

no tiene su espada, su fuerza. Por eso es abatido por Surt, el guardián del Muspelheim. Heimdal extendía su brillante arco iris sobre la tierra, Loke, su río de fuego variopinto en el interior de la tierra; uno repartía bendiciones, el otro la destrucción; ambos perecen en el Ragnarok. Hey y su pálido ejército se dirigen igualmente a la lucha final, pero las Eddas nada dicen de la parte que toman en el combate. ¿Cómo podrían hacerlo? Es el vacío, la vanidad de corazón, donde ya no hay sustancia; es la oscuridad que envuelve a la tierra, y que es incapaz de actuar.

¡Este es el Ragnarok! El gran antagonismo que penetra en el mundo se refugia en una lucha final donde las fuerzas que combaten se destruyen recíprocamente. El Ragnarok es el desencadenamiento de todos los poderes del caos, el conflicto entre ellos y el orden establecido de la creación. El fuego, el agua, las tinieblas y la muerte trabajan juntos para destruir el mundo. Los dioses y sus enemigos se encuentran en un duelo universal y se destruyen unos a otros.

Las llamas de Surt, dios supremo del fuego, completan la ruina y el último vestigio de la tierra consumida se desmorona en el océano.

## CAPITULO II

## REGENERACION

¿Qué sucede cuando los cielos y la tierra, cuando el mundo entero han sido consumidos por las llamas, cuando los dioses, todos los *einherjes* y el género humano al completo han perecido? ¿Acaso el hombre no es inmortal? ¿Todos los hombres no deben vivir eternamente en otro mundo? La Vala miró de nuevo, y

Vio surgir
Por segunda vez
Del seno del mar, a la tierra
Completamente verde:
Las cascadas caen
El águila toma impulso,
Y desde lo alto de los montes
Se precipita sobre su presa.

Los dioses se reunen
En las llanuras de Ida.
Y hablan de la poderosa
Serpiente Midgard;
Se acuerdan
Del lobo Fenris
Y de las antiguas runas
Del poderoso Odín.

Entonces de nuevo
Las maravillosas
Tablas de oro
Son encontradas en la hierba:
En la mañana de los tiempos
El jefe de los dioses
Y de la raza de Odín
Las poseía.

Los campos no sembrados
Dan sus productos;
Todos los males cesan;
Balder vuelve.
Hoder y Balder,
Los dioses celestes,
Moran juntos en el palacio de Hropt[1]
¿Comprendéis esto más o menos?

Vidar y Vale sobreviven; ni la inundación ni el fuego de Surt han podido dañarles, y moran en la llanura de Ida donde en otro tiempo se hallaba Asgard. Allí acuden los hijos de Thor, Mode y Magne: traen con ellos el martillo de su padre, Mjolner. Hoener también se halla allí, y comprende el futuro. Balder y Hoder se sientan y conversan juntos; se acuerdan de su antigua ciencia y de los peligros por los que han pasado, y de su lucha con el lobo Fenris y con la serpiente Midgard. Los hijos de Hoder y de Balder habitan en el vasto palacio del Viento. El sol trae una hija más bella de lo que era antes de ser devorada por Fenris; y cuando los dioses han perecido, la hija sigue el curso celeste del sol.

Durante el incendio causado por el fuego de Surt, una mujer llamada Lif (vida) y un hombre llamado Lifthraser se esconden en el bosque de Hodmimer. El rocío les sirve de alimento, y darán vida a una raza tan numerosa, que sus descendientes pronto se extenderán por toda la tierra.

Entonces la Vala

1 Odín.

Veo un palacio llamado Gimle;
Brilla más que el sol;
Su techo es de oro;
Se halla en el cielo:
Los hombres virtuosos
Morarán siempre allí
Y eternamente
Gozarán de sus delicias.

Hacia el Norte, sobre las montañas de Nida, se halla un gran palacio de oro brillante ocupado por la raza de Sindre, es decir, por los enanos. Hay también otro palacio llamado Brimer, que también se halla en el cielo, en la región Okolnèr: a todos los que les gusta beber a largos sorbos encontrarán allí de que satisfacerse. Los seres buenos y virtuosos viven en esos palacios.

Pero también hay un lugar de castigo. Se le llama Naastrand (morada de cadáveres). En Naastrand se halla un vasto y terrible edificio, cuyas puertas están cara al norte. Está enteramente construido con pieles de serpiente cosidas juntas. Pero todas las cabezas de serpientes están giradas hacia el interior del palacio y vomitan constantemente ríos de veneno en los que se revuelcan todos los que son culpables de asesinato, perjurio, adulterio. La Vala dice, en la Vieja Edda:

Existe un palacio
Lejos del sol
Sobre la playa de cadáveres
Con puertas giradas hacia el norte.
El veneno fluye
A través de las saeteras
Este palacio está hecho
Con serpientes trenzadas.

Allí ella vio revolcarse
En los espesos ríos
A los perjuros
Y asesinos

Y adúlteros.
Allí chupaba Nidhug
Los cuerpos de los muertos,
Y los lobos los despedazaban.
¿Comprendéis ésto?

Entonces surgió el todopoderoso[1]
Para el gran juicio.
Acude del cielo,
Aquél que todo lo dirige:
Emite juicios;
Apacigua las luchas,
Establece las leyes
Que hacen florecer el mundo.

O bien, como dice el canto de Hyndla, tras haber descrito a Heimdal, el sublime protector del mundo perecedero:

Entonces surge otro ser
Más poderoso todavía,
Pero no oso
Aventurarme a nombrarlo;
Pocos ven
Más allá de los tiempos
En que Odín
Combatirá con el lobo.

Y cuando la vala, en la Voluspa, ha desvelado con sus profundas sentencias toda la historia del universo desde el origen del tiempo, cuando ha recorrido todas las fases de su desarrollo hasta el Ragnarok y la regeneración, su última visión es esta:

Aquí llega el sombrío
Dragón[2] volador,
La brillante serpiente
Desde los montes de Nida

1 El dios supremo.
2 Nidhug.

En el abismo.
Vuela hacia la llanura;
En su plumaje zumbante
Arrastra los cadáveres.
Ahora Nidhug debe enterrarse.

Así termina la profecía de la Vala (Voluspa). Ha revelado los decretos del padre de la naturaleza; ha descrito la conflagración y la renovación del mundo, y proclama ahora el destino del bien y del mal.

El mundo perece, pero no las fuerzas. Entre los dioses unos reaparecen sobre la tierra regenerada, otros no reaparecen. Los que reaparecen son mencionados por pares, salvo Hoener, que está solo. Balder y Hoder están juntos, igual que Vidar y Vale, Mode y Magne. Ni Odín, ni Thor, ni los vanios reparecen. Han perecido con el mundo, pues representaban el desarrollo de las fuerzas de ese mundo. Por otra parte Balder y Hoder han vuelto de Hel. Representan a la luz y a las tinieblas; pero se parecen en el sentido que no son nada sustancial, nada real, sólo son la condición de la existencia de las cosas, podríamos decir que son el espacio, el firmamento donde existen las cosas. Son los dos hermanos cuyos hijos habitarán en el gran palacio del Viento. Así pues, cuando el cielo y la tierra han perecido, sólo queda el vasto espacio con la luz y la oscuridad, que no sólo reinan juntas en perfecta armonía, sino que también se penetran y neutralizan la una a la otra.

Hoener vuelve. Formaba parte originariamente de la trinidad junto con Odín y Loder (Loke); pero los dioses han recibido a Njord como rehén de los vanios, y han dado a los vanios a su vez a Hoener, como testimonio de amistad entre ellos. Esta unión entre los asios y los vanios está hoy disuelta. Hoener ya no tiene nada que hacer entre los vanios. Sus trabajos han perecido con la vieja tierra. Es la fuerza creadora que necesita el mundo nuevo.

Vidar es la fuerza indestructible de la naturaleza original,

pero unida al mismo tiempo a los dioses. Es el eslabón entre los dioses y los gigantes. Su madre era Grid, una giganta, y su padre era Odín. Vale, surgido de Odín y de Rind (la tierra que duerme) es la fuerza indestructible de la naturaleza que se renueva constantemente en la tierra considerada morada de los hombres. Vale venga la muerte de Balder y Vidar la de Odín. Vidar y Vale representan pues bajo dos formas la fuerza indestructible de la naturaleza.

En la atmósfera y en las nubes reinaba Thor con su destelleante fuego y ruidoso trueno. El trueno y los rayos han pasado, pero las fuerzas que los han producido, la valentía y el vigor, se conservan en los hijos de Thor, Mode (valor) y Magne (fuerza). Tienen el martillo de su padre, Mjolner, con el que pueden golpear a derecha y a izquierda, penetrando en el nuevo cielo y en la nueva tierra. ¡Qué pozos de profundos pensamientos son las Eddas!

Los padres de la nueva raza de hombres se llaman Lif y Lifthraser. La vida no puede perecer. Está escondida en el bosque de Hodmimer, que las llamas de Surt no han podido destruir. La nueva raza humana parece ser de una naturaleza mucho más noble que la primera, pues se alimenta con el rocío de la mañana.

¿Mimer y Surt viven todavía? Son los elementos fundamentales de fuego y de agua. Los Eddas no están claros en este punto, pero una respuesta afirmativa parece derivar del hecho de que la mejor porción de todo ser es conservada.

El bien entre los hombres encontrará su recompensa en Gimle; pues aquél que ha creado al hombre le ha dado un alma, que vivirá y no perecerá jamás, aún cuando el cuerpo fuera reducido a cenizas o a polvo; todos los justos morarán en un lugar llamado Gimlé, dice la Nueva Edda. Los enanos tienen su Sindre y su palacio de oro sobre los montes Nida, y los gigantes tienen su brillante palacio donde se sirven bebidas, Brimer, pero está situado en Okolner (sin frío), donde ya no hiela.

La Vieja Edda parece indicar dos lugares de castigo para

los hombres. Los gigantes y los enanos no son castigados, pues actúan a ciegas. Pero los malos del género humano van al Haastrand y se revuelcan en ríos de veneno; luego parecen ser sumergidos en Hvergelmer, esta horrible vieja choza donde los cuerpos son destrozados por Nidhug, el dragón de las tinieblas.

Hay un día del juicio. Los buenos y los malos serán separados. El dios que la Edda no osa nombrar es el juez. La Nueva Edda lo llama una sola vez Padre de todos, pues es para el nuevo mundo lo que Odín para el antiguo. Existía antes del principio de los tiempos, y al final de los tiempos entrará en su reino eterno.

Tales fueron el origen, el desarrollo, la destrucción y la regeneración del mundo. Y ahora, dice la Nueva Edda, al final de la ilusión del rey Gylfe, si tenéis más preguntas que hacerme, no sé qué responderos, pues jamás oí contar a nadie lo que sucederá en las otras edades del mundo. Haced pues el mejor uso de lo que os ha sido confiado.

Ganglere oyó a su alrededor un terrible ruido. Alzó la mirada, pero no vio ni palacio ni ciudad, sólo vio una vasta llanura. Resolvió entonces volver a su reino, donde contó lo que había visto y oído; desde entonces estos hechos se han transmitido de generación en generación por tradición oral. ¡Pueda la corriente de la historia de cesar jamás de fluir ¡ ¡Puedan el adolescente, el adulto y el anciano de blancos cabellos continuar siempre bebiendo en las fuentes de la vieja historia de la gran raza gótica!

## INDICE

PRIMERA PARTE
LA CREACION Y LA CONSERVACION DEL MUNDO


CAPITULO I: LA CREACION

Sección I. La condición original del mundo . . . . . 9
Sección II. El origen de los gigantes (*Rhitmthursar*) . . . . . 10
Sección III. El origen de la vaca Audihumbla y el nacimiento de los dioses . . . . . 12
Sección IV. El diluvio y los orígenes del cielo y la tierra . . . . . 12
Sección V. Los cuerpos celestes, el tiempo, el viento, el arco iris . . . . . 14
Sección VI. La edad de oro. El origen de los enanos. La creación del primer hombre y de la primera mujer . . . 20
Sección VII. Los dioses y sus moradas . . . . . 23
Sección VIII. Los divisiones del mundo . . . . . 24

CAPITULO II: LA CONSERVACION

El fresno Ygdrasil. La fuente de Mimer. La fuente de Urd. Las nornas o destinos . . . . . 28

CAPITULO III: OBSERVACIONES EXEGETICAS SOBRE LA CREACION Y LA CONSERVACION DEL MUNDO . . 31

## SEGUNDA PARTE
## LA VIDA Y LAS HAZAÑAS DE LOS DIOSES

### CAPITULO I: ODIN


Sección I. Odín . . . . . 51
Sección II. Los nombres de Odín . . . . . 53
Sección III. Fisonomía de Odín . . . . . 53
Sección IV. Atributos de Odín . . . . . 55
Sección V. Viajes de Odín . . . . . 62
Sección VI. Odín y Mimer . . . . . 64
Sección VII. Hlidskjalf . . . . . 66
Sección VIII. Odín personaje histórico . . . . . 67
Sección IX. Las mujeres de Odín . . . . . 71
Sección X. Las sirvientas de Frigg . . . . . 72
Sección XI. Gefjun, Eir . . . . . 74
Sección XII. Rind . . . . . 76
Sección XIII. Gunland, el origen de la poesía . . . . . 81
Sección XIV. Saga . . . . . 87
Sección XV. Odín inventor de las runas . . . . . 87
Sección XVI. Valhal . . . . . 94
Sección XVII. Las Valquirias (*Valkyrjur*) . . . . . 98


### CAPITULO II: HERMOD, TYR, HEIMDAL, BRACE E IDUM


Sección I. Hermod . . . . . 103
Sección II. Tyr . . . . . 104
Sección III. Heimdal (*Heimdallr*) . . . . . 104
Sección IV. Brage e Idun . . . . . 106
Sección V. Idun y sus manzanas . . . . . 107


### CAPITULO III: BALDER Y NANNA, HODER, VALE Y FORSETE


Sección I. Balder . . . . . 111
Sección II. La muerte de Balder el Bueno . . . . . 112
Sección III. Forsete . . . . . 127


### CAPITULO IV: THOR, SU MUJER Y SU HIJO ULLER


Sección I. Visión general . . . . . 129

Sección II. Thor y Hrungner . . . . . 133
Sección III. Thor y Geirrod . . . . . 140
Sección IV. Thor y Skrymer . . . . . 142
Sección V. Thor y la serpiente Midgard . . . . . 151
Sección VI. Thor y Thrym . . . . . 155

CAPITULO V: VIDAR . . . . . 165

CAPITULO VI: LOS VANIOS

Sección I. Njord y Skade . . . . . 169
Sección II. Aeger y Ran . . . . . 171
Sección III. Frey . . . . . 176
Sección IV. Frey y Gerd . . . . . 180
Sección V. Culto de Frey . . . . . 188
Sección VI. Freyja . . . . . 191
Sección VII. Repaso . . . . . 195

CAPITULO VII: EL DESARROLLO DEL MAL. LOKE Y SU DESCENDENCIA

Sección I. Lokke . . . . . 199
Sección II. Los hijos de Loke. El lobo Fenris . . . . . 209
Sección III. Jormundgander, o la serpiente Midgard . . . . . 213
Sección IV. Hel . . . . . 213
Sección V. La idea de la muerte entre los escandinavos . . . . . 216
Sección VI. El castigo de Loke . . . . . 222
Sección VII. El poste de hierro . . . . . 228
Sección VIII. Breve repaso . . . . . 232

TERCERA PARTE
RAGNAROK Y REGENERACION

CAPITULO I: RAGNAROK . . . . . 237

CAPITULO II: REGENERACION . . . . . 251

LOS CONTENIDOS DE ESTE LIBRO PUEDEN SER
REPRODUCIDOS EN TODO O EN PARTE, SIEMPRE
Y CUANDO SE CITE LA FUENTE Y SE HAGA CON
FINES ACADÉMICOS Y NO COMERCIALES